

**TEMA: GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005**



NAUJA KAINA  
**5<sup>99</sup> LT**  
PRENUMERATORIAUS

KARTU SU

**GAMES.U**

NR. 04 (23)  
KAINA 8.99 LT

Su Kompaktiniu  
Disku



## APŽVALGOS

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

BROTHERS IN ARMS:

ROAD TO HILL 30

THE SIMS 2 - UNIVERSITY

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

SCARFACE

DARWINIA





# NUDŽIUGINK SAVE 2005-aisiais



**Nauja kaina  
prenumeratoriams**

**5,99 Lt**

**Net 3 Lt pigiau** nei spaudos platinimo vietose

**2005-aisiais prenumeruok žurnalą  
„PC Klubas“ už juokingą 5,99 Lt kainą.**

## **Kodėl?**

- žurnalą gausi į namus
- per metus sutaupysi **net 36 Lt.**

\* Prenumeruok žurnalą visuose Lietuvos pašto skyriuose iki kiekvieno mėnesio 20 dienos.  
Prenumeratos indeksas 5411.



## Sveiki,

Šiame numeryje didžiausią dėmesį skirsime neseniai vykusiai žaidimų kūrėjų konferencijai „Game Developer's Conference“. Ji žaidimų industrijoje tampa vis svarbesnė, ir dėmesys jai skiriamas ne mažesnis, nei visa apimančiai E3. Jau praėjo tie laikai, kai žaidimų kūrėjai buvo niekam nežinomi ir neįdomūs, jų pavardės ar atsakomybė nebuvo niekur skelbiamos. Tačiau po truputį jie išsikovojo savo vietą, tapo matomi ir pripažįstami žaidimų pasaulio industrijoje — ko jie ir nusipelnė. Temoje nepasakosime apie konkrečius kūrėjus, tiesiog pateiksime įdomiausius pranešimus, susijusius su naujais projektais ir žaidimų naujienomis. Ši tema mus paskatino labiau pasigilinti į kūrėjų pasaulį, nors ir ne „akis į akį“ susipažinti su svarbiomis ir reikšmingomis šiai industrijai asmenybėmis, skatinančiomis žaidimų tobulėjimą ir tempiančiomis visą pramonę pirmyn. Kitame „PC Klubo“ numeryje pasistengsime supažindinti jus su ryškiausiomis mūsų industrijos personomis, kūrėjais, papasakoti apie jų gyvenimą, buvusius, dabartinius ir būsimus darbus. Prie temos formavimo galite prisidėti ir jūs: parašykite kupone, apie kurį žaidimų pasaulio žmogų norite plačiau sužinoti.

Šiame „PC Klubo“ numeryje turime ir netradicinį „Mėnesio žaidimą“. Prieštarinčiai įvertintas konsolėse, atšauktas ir vėl patvirtintas bei galų gale išleistas PC rinkai „Driv3r“ ir čia susilaukė nevienareikšmiško sutikimo. Perfrazavus vieną animacinį filmuką: „Girti negalima peikti“ (kablelį padėkite patys :)). Nuomonės išsiskiria ne tik tarp žaidėjų, bet ir paties žaidėjo viduje. Todėl pateikiame sudvejintos autorius Kyo asmenybės patyrimus, pažaidus šį ilgai lauktą ir be galo išreklamuotą žaidimą.

Toliau tęsiame ir šį kartą jau kuriam laikui užbaigsime „World of Warcraft“ epopėją. Čia jūsų laukia nedidelis siurprizas. Pasaulį išvysite ne Artojo, o kito autoriaus (atspėkite, kurio :) akimis. Taip pat kai kurių jūsų prašymu „prikabiname“ ir žaidimo plakata. Kaip sakant, kad jau iki galo atiduotume duoklę šiam nepaprastam žaidimui ir kurį laiką (bent jau kol nepasirodys kokie papildymai ar kiti reikšmingesni dalykai) jį paliktume ramybėje. Kada nors vėliau būtina sugrįšime. Tiesa, „Išpūdzio iš žaidimo“ konkursą tęsiame, tad dar galite jame dalyvauti.

Šiam kartui tiek. Gerų išpūdzio.

Ričardas Jaščemskas

## PEGI REITINGAI

PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokių amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:



Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai



Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus



Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.



Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai



Diskriminacija — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

## CD TURINYS

### !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys



### !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų idiegos pataisais neveiks

#### ŽAIDIMAI

The Bard's Tale  
Country Justice: Revenge of the Rednecks

#### VIDEO

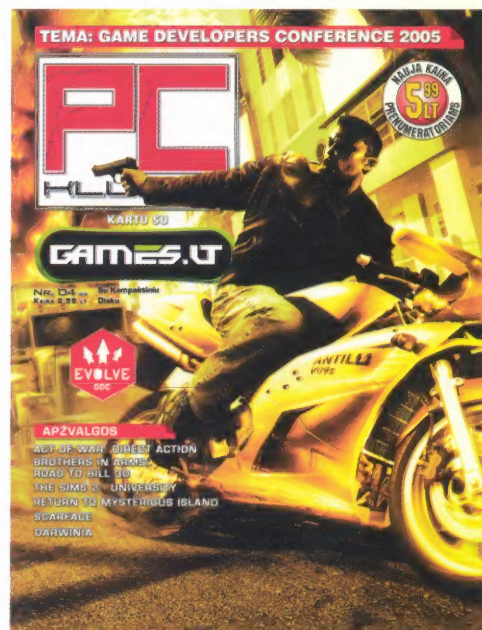
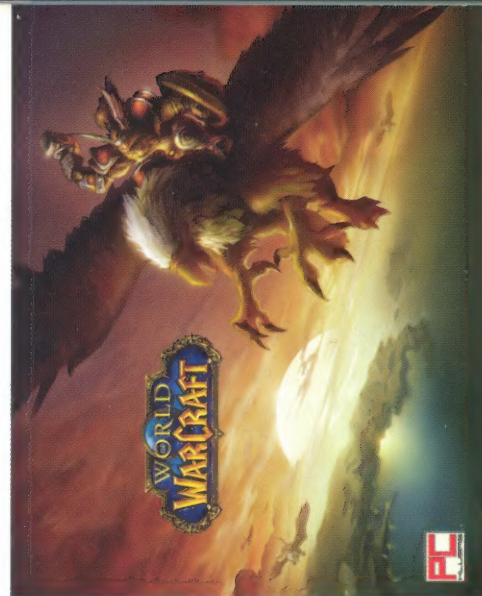
25 to Life  
Guild Wars  
Second Sight  
World Racing 2  
Robohordes

#### TRASH

Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.03  
Rugby 2005 v1.01.b0b  
ATI Catalyst v5.4 for Windows XP  
FRAPS 2.5.5

#### SHAREWARE

War! Age of Imperialism  
RocketBowl



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas  
Redaktorius Ričardas Jaščemskas  
Naujų redaktorių Aleksandras Maslovas

Stilistė Giedrė Brazaitytė  
Dizaineris-maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajevs, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta Bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.  
ISSN 1648-6854  
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“  
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).  
Užs. Nr. 5.324  
Redakcijos tel.: (37) 763 203,  
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:  
Stasys Švabas  
mob.tel.: +370 614 16659,  
tel.: +370 5 210 1520  
faks.: +370 5 210 1521.  
El. paštas: stasys@upg.lt



Kaip supratau iš games.lt pateiktos informacijos — sumokėjus 160LT už „World of Warcraft“ CD, dar teks mokėti, kad jį žaistum? Jei taip, tai kiek ir už koki laiką?

Tomas Paulauskas

„World of Warcraft“, kaip ir dauguma kitų stambių „online“ žaidimų, turi mėnesinį mokestį. Jis yra 15 eurų.

Ar bus išleistas IGI 3, ar bent kas panašaus į IGI?

G.Budrikis

Iš šios stovyklos nuo pat antrosios IGI dalies nieko negirdėti. Iš panašių galima rekomenduoti „Conflict“ seriją.

Labai noriu jūsų paklausti kelių klausimų.

1. Ar „World of Warcraft“ galima arba bus galima žaisti nemokamai?

2. Ar „World of Warcraft“ yra lietuviškų „serverių“ (vien tik lietuviams)?

3. Kokios yra „Prine of Persia: Warrior Within“ galios ir kaip jas naudoti?

4. Kas girdėti apie „The Elder Scrolls 4“?

5. Kada bus išleistas „BloodRayne 2“?

6. Kokiame tinklapyje galima būtų sužinoti žaidimų išleidimo datas? Ar toks yra?

7. Ar bus naujesnis „Ghost Master“, „Project I.G.I.“, „Max Payne“?

Ačiū.  
Su pagarba JUN10R.

1. Tikrai ne.

2. Nėra.

3. Laiko atsukimas atgal, laiko sulėtinimas, ciklonas, skubėjimas. Galios naudojamos, įvairiai kombinuojant laiko ir blokavimo mygtukus.

4. Kūrėjai žada, kad tai bus geriausias iki šiol pagamintas RPG žaidimas, patį „Elder Scrolls 3“ pralenkiantis net keletą kartų. Dar nėra paskelbta žaidimo išleidimo data, tačiau sklaido informacija, kad „Oblivion“ gali pasirodyti net rudens pradžioje. Plačiau apie šį žaidimą — artimiausiuose numeruose.

5. „Bloodrayne 2“ žada pasirodyti gegužės mėnesi.

6. Naudingas tinklapis — [www.gamafaqs.com](http://www.gamafaqs.com). Idomu tai, kad pateiktos žaidimų pasirodymo datos trijose pagrindinėse rinkose: Japonijoje, JAV ir Europoje.

7. Iš šių patvirtintas tik trečiasis — „Max Payne“, tačiau kiek žinome, jis dar tikrai pasirodys greitai.

Taigi čia vėl aš Martynas iš Prienu. Ši kartą norėčiau jums užduoti porą rimtų klausimų:

1. Kokios vaizdo plokštės palaiko „pixel shader 3“, ir kokios jų kainos?

2. Kokie bus S.T.A.L.K.E.R. reikalavimai?

1. Naujausios „Nvidia 6—“, ir „ATI X—“ kartos. Jų kainos labai įvairios — nuo pakankamai žemų, iki labai aukštų. 3-ajame „PC Klubo“ numeryje buvo išsamus straipsnis apie šias plokštes bei jų kainas.

2. S.T.A.L.K.E.R. sisteminiai reikalavimai dar nepaskelbti.

Labą dieną,  
Kokie reikalavimai „Stronghold 2“? Ir kokią vaizdo plokštę patartumėte pirkti už 350lt? Su pagarba „Stronghold“ mėgėjas

„Stronghold 2“ reikalavimai: 1.4 GHz CPU (rek. 2.0 GHz), 256 MB RAM (rek. 512 MB), 32 MB video (rek. 64 MB).

Už apytiksliai tokia kainą galima ieškoti „GeForce 6600“ arba „Radeon X600 Pro“ gamintojų vaizdo plokščių.

Ar „Spartan: Total Warrior“ bus išleistas ant PC? Ar galite tiksliai aprašyti „Matrix Online“ mokėjimo planą (suma, žaidimo laikas)?

Mantautas

Ne, šis žaidimas bus skirtas tik konsolėms. „Matrix Online“ mėnesinis mokestis — 15 JAV dolerių.

Ar ateity „PC klube“ atsiras skyrelis apie kompiuterių tobulinimą—„modinga“?

Moderis

Galbūt, priklausys nuo skaitytojų susidomėjimo.

Galite pasakyti puslapiu apie „GTA San Andreas“? Ar yra demo versija?

Agtau

[www.gta-sanandreas.com](http://www.gta-sanandreas.com), [www.gtasanandreas.net](http://www.gtasanandreas.net), [gtadomain.gtagaming.com](http://gtadomain.gtagaming.com). Demo versijos nėra.

Norėjau paklausti, ar yra „Dragon Ball Z Budokai“ ant PC? Jei ne, ar kada bus?

Ajris

Nebuvo, nėra ir nebus.

1. Kada bus išleistas „Matrix Path of Neo“? Parašykite apie jį plačiau!

2. Ar „ATI Radeon 9250“ palaiko „pixel shader“ ir kokią versiją?

3. Šios plokštės jungtys: „TV out“ ir DVI. Kaip sužinoti, ar aš turiu tokias jungtis?

Lukas

1. Metų pabaigoje. Kol kas daugiau detalių nėra, kai sužinosime, būtinai parašysime.

2. Palaiko 1.4 versiją.  
3. Pagal išėjimus plokštės gale. „TV Out“ yra apvalus juodas, o DVI panašus į įprastą monitoriaus jungtį (žr. paveikslukus)

Ar nesiruošiate prie žaidimų įvertinimo pridėti „sunkumas“ ar „sudėtingumas“ vertinimo skalės? Karolis, Kaunas

Artimiausioje ateityje, ko gero, padarysime.

Kas naujo girdėti apie „Duke Nukem Forever“? Ar dar tebekuriamas?

Karolis, Klaipėda

Kuriamas, bet, kaip visada, be jokių konkretesnių pranešimų. Gal per E3 ką nors vertingo parodys?

1. Ar bus kuriamas, ar jau yra kuriamas „Beyond Good and Evil“ tęsinys?

2. Su kokia programa galėčiau filmuoti kompiuterinius žaidimus? Justina, Vilnius

1. Kol kas nieko negirdėti, tikėkimės, kad bus :).

2. Geriausia programa žaidimų filmavimui — „Fraps“. Naujausia versija galima parsisiųsti iš [www.fraps.com](http://www.fraps.com).

Kada turėtų pasirodyti „Battlefield 2“?

Aurimas, Utena

Žaidimo pasirodymas atidėtas iki liepos mėnesio.

Ar yra šachmatų svetainių? Jeigu taip, tai prašau pasakyti. Galbūt žinot, kur galima laimėti prizų?

Vincas, Vilnius

Jų be galo daug. [www.chessclub.com](http://www.chessclub.com), [www.chessworld.net](http://www.chessworld.net), [www.chessgames.com](http://www.chessgames.com) ir kitos. Dėl prizų — nežinome, čia jau reikia atidžiai nagrinėti svetaines ir ieškoti kas, kur ir ką siūlo.

Kada pasirodys „Stalingrad“ ir „Day of the Mutants“? Ar bus „Operation Flashpoint 2“?

Dovydas, Panevėžys

Šių žaidimų datas dar nepaskelbtos.

Ar galėtumėt aprašyti apie „Diablo II: Lord of Destruction“? Būtų labai gerai :).

Šarūnas, Plungė

Apie šį žaidimą rašėme „PC Klubo“ Nr. 2003/05. Bibliotekose ar skaitiklose turėtų būti :).

Su draugais norim kurti žaidimus, bet niekur nerandam su tuo susijusios informacijos. Ar yra knygu, ar internetinių svetainių, susijusių su žaidimų kūrimu?

Tomas, Kaunas

Rekomenduotumėm pradėti nuo [www.gamedev.it](http://www.gamedev.it) — tai didelė lietuviška svetainė bei forumas, skirta būtent šiai temai.

Pas mane pastoviai bando laužtis „Helkern“, bet antivirusinė programa jį atmeta. Kas čia? Virusas?

Mindaugas, Kaunas

Taip, tai yra internetinis „kirminas“, taip pat žinomas „Slammer“ ir „Sapphire“ vardais.

Ar kas girdima apie „Syberia III“? Ar bus trečia dalis?

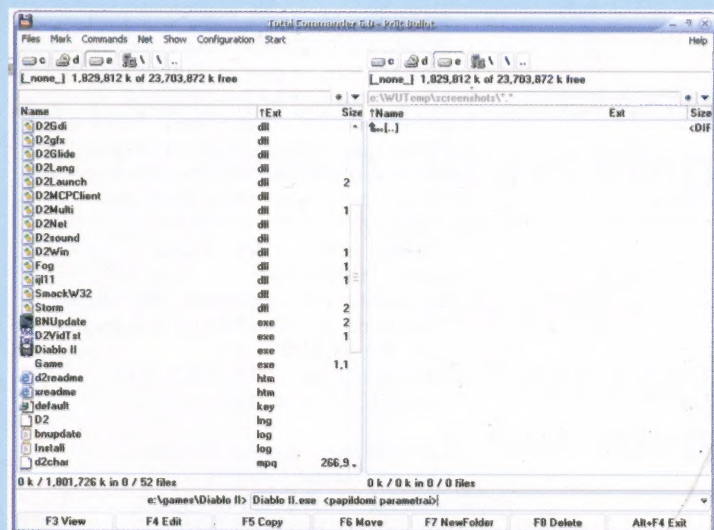
Karolis, Kaunas

Kol kas nieko negirdėjome.

Kokia „GeForce“ vaizdo plokštė palaiko „pixel shader 2“? Koks šio žurnalo tiražas?

Evelina, Šiauliai

„Pixel shader 2.0“ palaiko FX (nuo 5200) ir naujesnės kartos „GeForce“ plokštės. „PC Klubo“ tiražas kas mėnesį svyruoja, bet bendrai sukasi apie 7000–8000 vienetų.





Kada pasirodys „Fable“ ant PC? Kokie bus reikalavimai?

Vitalijus, Kretinga

Žaidimas pasirodys metų pabaigoje. Reikalavimai dar nepaskelbti.

Vasarą žiūrėjau „Kompiuterio stebuklus“ ir išgirdau, kad WOW žiemą pasirodys „online“, o vasarą „single player“ režime. Ar tai tiesa?

Mantas, Alytus  
Netiesa.

Kur galima tiksliai sužinoti, kiek mano kompiuteryje MHz? Nes „system“ rodo vieną, o sutartyje nurodyta visai kita.

Dominykas, Vilnius

Tikslų greitį rodo pradžioje, kai kraunasi kompiuteris.

Ar bus „Vampire the Masquerade: Bloodlines“ tęsinys?

Rytis, Vilnius

Deja, bet ne, nes šio žaidimo kūrėja, „Troika“, bankrutavo.

Girdėjau, kad jau kuriamas „Civilization IV“. Gal jau žinoma data? Vladas, Vilnius

Iš tiesų kuriamas. Tačiau išleidimo data dar nepaskelbta.

Ar prie PS2 galima prijungti klaviatūrą ir pelę? Kur būtų galima rasti programą „GTA: Vice City“ automobilių išorei kurti?

Tadas, Šiaulių raj.

Įprastos PC — ne. Yra specialios PS2 klaviatūra ir pelė, tačiau yra vos keli žaidimai, jas išnaudojantys. Apie GTA „modinga“ geriausia ieškoti forumuose [www.gtaforums.com](http://www.gtaforums.com).

Kuri vaizdo plokštė geresnė: „Daytona GF FX 5700V 128 M 64 bit TV DVI“ ar „Sparkle GF FX 5700V 128 M 64 bit TV DVI“?

Andrius, Panevėžys

Abi šios plokštės turi vienodus parametrus ir yra mažabiudžetinės, tad kažkokių svarbesnių skirtumų tarp gamintojų neturėtų būti.

Mano brolis skaito „Hakeri“, aš — „PC Klubas“. Čia ta pati kompanija?

Kipras, Kaunas

Taip, — „Hakeriai“ yra mūsų artimiausi kolegos.



## GAMES.U

### RECENZIJŲ KONKURSAS

#### KONKURSO SĄLYGOS

Visi norintieji dalyvauti konkurse, turi atsiųsti ne mažesnę kaip 2000 simbolių (apie 250 žodžių) ir ne didesnę nei 4000 simbolių (apie 500) žodžių pasirinkto žaidimo aprašymą. Tekstus būtina surinkti kompiuteriu ir atsiųsti elektroniniu paštu [max@games.lt](mailto:max@games.lt).

Teksto autorius turi nurodyti tikslus savo duomenis (vardą, pavardę, adresą, telefoną ir amžių), pasirinktą pseudonimą (jei jo nebus, prie straipsnio naudosime vardą ir pirmąją pavardės raidę).

Per ilgai ar per trumpi tekstai, taip pat tekstai, kuriuose naudojami necencūriniai žodžiai konkurse nedalyvaus, tad būkite atidūs.

#### VERTINIMO KRITERIJAI:

Teksto sklandumas, stilius, pasirinkto žaidimo originalumas.

Konkursas tęsis tris mėnesius.

**DĖMESIO**, skelbiame naują konkursą! Kviečiame rašyti žaidimų recenzijas, kurios bus talpinamos [games.lt](http://games.lt) svetainėje. Jūsų kūrybą ne tik perskaitys beveik 30 tūkstančių žaidėjų, bet įdomiausi darbai bus apdovanoti ir BenQ prizais: dviem mobiliaisais telefonais S660 ir S670, MP3 grotuvu Joybee 120 ar optine pele M800.





# SKAITYTOJO RECENZIJĄ

## VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

### ŽAIDIMO DOSJE

games.activision.com/games/vampire/

KURĖJAS: „Nihilistic“

LEIDĖJAS: „Activision“

DATA: 2000-06-06

ŽANRAS: RPG

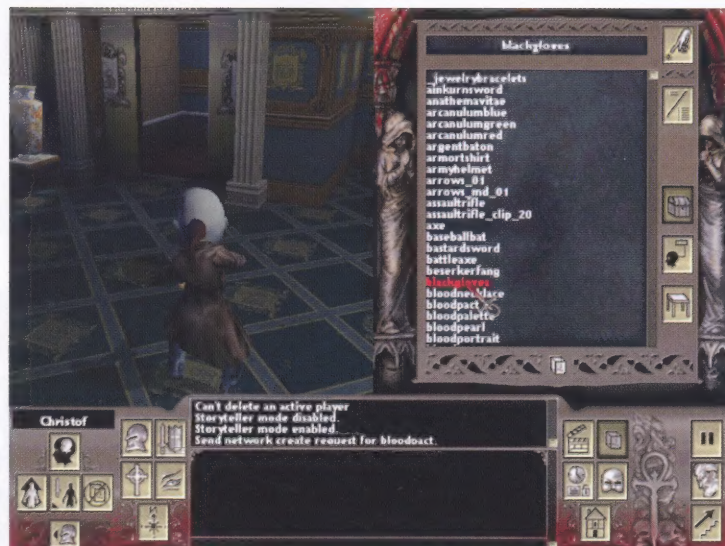
GOTRANKSO

### TRUPUTIS ISTORIJS

Viskas prasideda viduramžiais, kuriuose viešpatuoja zombių, goulų ir vampyrų ordos. Žmonės susigyvenę su vampyrais... Mūsų herojui (Christof) tenka nelengva Prahos miesto saugotojo užduotis. Besaugodamas Christofas patenka į „blood suckerių“ gretas... Viena vakarą gindamas vienuolę (vėliau paaiškėja, jog ji yra jo meilė), saugotojas užsigauna ir užsikrečia. Bent porą dienų herojus net nepajunta kas įvyko, kol galiausiai tampa vampyru ir įstoja į Brujah klaną...

### VEIKSMAS, SIUŽETAS

Visą žaidimą (beveik visą) vykdysime vyresnių vampyrų „kvestus“. Daž-



niausiai reikės ką nors „nudėti“ ar rasti kokią stebuklingą daiktą. Visu „kvestu“ vykdymo plotas gan ribotas, pvz., antrame mieste randame įėjimą į kriptą, o ten dar tris lygius einame iki tikslo, tačiau darosi nuobodu, kadangi visuose „kvestuose“ tas pats.

Itraukiantis siužetas nepaleis gan ilgai: įdomu sužinoti, kaip baigsis Cristofo vampyriзмas, nes visame žaidime gvildenamas klausimas dėl atvartimo į mirtiną gumą... Žaidime bus keletas dialogų, dėl kurių pasirinkimo rutuliosis tolimesnė žaidimo eiga,

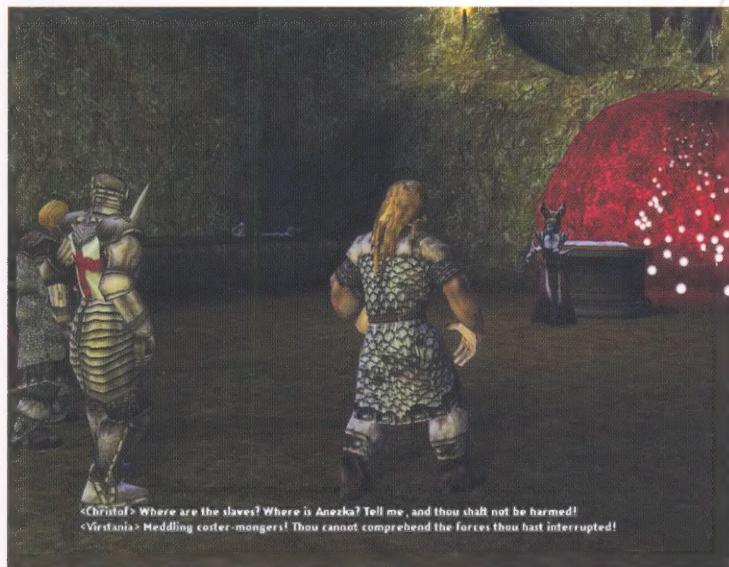
nors vertėtų pasakyti, kad, pasirinkę ne tą variantą, matysite vis tą patį, tik pačiame gale pajusite jausmą, jog galbūt ne taip atsakinėjote į klausimus...

### VEIKĖJO CHARAKTERISTIKA

Ech... prisiminus norisi pažaisti dar kartą... Veikėja tobuliname tiesiog tobulai :). Nereiks laukti, kol pasikelsime lygi. Tam tikrose vietose už uždirtbus patirties taškus kelsime savybes ir burtus. Jei nesupratote ankstesnio sakinio, paaiškinsiu smulkiau. Jei nu-







<Christof> Where are the slaves? Where is Anzka? Tell me, and thou shalt not be harmed!  
<Virtania> Meddling coster-mongers! Thou cannot comprehend the forces thou hast interrupted!

kovei monstrą ir uždirbai ~ 200 exp taškų, tai gali pasikelti bent vieną iš jėgos, miklumo ir kitų „po-intų“. Tačiau kuo toliau, tuo brangesni bus charakteristikos taškai. Reiktų paminėti ir burtų kėlimą — aš pats apskaičiavau, jog yra daugiau kaip 20 burtų, iš kurių kiekvieną galima pasikelti 4 kartus, o jie ne tokie ir pigūs. Pavyzdžiui, vienas burtas kainuos apie 1000 patirties taškų, todėl verta pagalvoti, kokias savybes gerinti.

## ANIMACIJA, GRAFIKA, GARSAS

Reikia pamatyti, kaip animuoti veikėjai (na, bent jau akių vokai juda). Smagu pažiūrėti, kai beveik kas antra ataka baigiasi prieš galvos nukridimu į šalį, tačiau čia jums ne koks „Prince of Persia“, kur kalnai kraujo ir „miglotos“ mintys... Jei trumpiau — tai kraujo mažoka. Net graudu, kai supili apkabą iš M-16, o kažkokia senutė nukrenta kaip kokia lėlė — nei kraujo, nei agonijos... Grafika. Apie ją čia nieko ir nepridursi — nieko gero: Visos aplinkos nykios, kraupios, mažai detalių. Grafikos atžvilgiu „Redemption“ negali lygintis su „Bloodlines“ — visų pirma, ne tas variklis, o visų antra, ne tie kūriniai.

Garsas tiesiog pamalonina ausį, visi tie kraupūs gotikiniai skambesiai, aidintys gatvėse, suteikia žaidimui daugiau erdvės ir įdomumo. Nereiktų pamiršti ir naujesnių gabalų, kuriuos išgirsime Niu Jorke ar Londone (į juos pakliūsiame naujuose laikuose).

## DAR TRUPUTIS ISTORIJOS IR APIBENDRINIMAS

Kaip jau minėjau, atsidursime Londone ir Niu Jorke, o kaip —

čia jau siužeto linijos beprotėybė. Žaidimo viduryje ant mūsų užgrius kabina ir... ir mes atsidursime ~2000-aisiais metais Londono laboratorijoje. Aišku, ten nauji ginklai, daiktai ir panašiai. Pačioje šio įvykio pradžioje net atrodo, jog žaidi visai kitą žaidimą.

Nežinau, galbūt aš turiu kokią blogą versiją, nes tik užmušus pagrindinį bosą Trinisce Methuselah VuKodlak (bene sunkiausiai iš-tarimas vardas žaidime), iškart išmeta „Credits“. Pagalvojau: „no extras“ — tai koks čia žaidimas?!

Ir apibendrinamas savo recenzija, norėčiau rekomenduoti jį visiems RPG fanams ir, be abejo, pridurti, kad nors jis ir negali lygiuotis su „Bloodlines“, tačiau yra ištis geras žaidimas.



## PCK VERTINIMAS

<b>PIRMAS ISPŪDIS</b>	<b>7,0</b>
Jokių emocijų...	
<b>GRAFIKA</b>	<b>8,5</b>
Detalumas — „medium“, tačiau pagal sukurimo metus visai gerai.	
<b>MUZIKA/GARSAS</b>	<b>7,5</b>
Nelabai padarytas garso takelis, tačiau greit atsibosta.	
<b>SIUŽETAS</b>	<b>8,0</b>
Pasikartojantys žaidimo veiksmas, plitimai iš tuščio į kiurę, tačiau įtraukia...	
<b>VALDYMAS</b>	<b>9,5</b>
Nėra prie ko prikišti.	

## GALUTINIS

Be komentarų.

# 8.0

# XVI fantastikos mėgėjų konventas „Lituanicon 2005“

## Gegužės 20-22d. Kaune

Kauno Žurnalistų namuose („Ketvirtoji valdžia“), Putvinskio g. 56

V nuo 18 iki 24 val.

VI nuo 10 iki 24 val.

VII nuo 10 val.

## Konvento metu:

Įdomios лекcijos, fantastiniai žaidimai, ugnies šou, miuziklas, lankininkų turnyras, filmaoke, virtuali literatūrinė dvikova ir daugelis kitų dalykų.

## FANTASTIKOS KNYGŲ MUGĖ:

Gegužės 21 d. (šeštadienį) nuo 12 iki 19 val. VDU didžiosios salės foje (Daukanto g. 28)

+ Inscenizacija Visa fantastika ~ Visos lietuviškai išleistos fantastinės knygos vienoje vietoje.

## Rėmėjai:





## KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS ŽAIDŽIA KAS PENKTAS LIETUVOS GYVENTOJAS

18 proc. visų 15-74 metų amžiaus Lietuvos gyventojų žaidžia kompiuterinius žaidimus, o beveik pusę žaidėjų sudaro moterys. Tai parodė „Games.It“ užsakymu š.m. kovo mėnesį rinkos tyrimų kompanijos „TNS Gallup“ atlikta reprezentatyvi gyventojų apklausa, kuria buvo siekiama išsiaiškinti kompiuterinių žaidimų paplitimą Lietuvoje bei nustatyti kompiuterinių žaidimų žaidėjų paveikslą.

Tyrimas paneigė vyraujančią nuomonę, kad kompiuteriniais žaidimais domisi tik vaikai ar vyrai. Apklausos duomenimis, net 42 proc. kompiuterinių žaidimų žaidėjų Lietuvoje yra merginos ir moterys. Kompiuteriniai žaidimai populiarūs tarp moterų ne tik Lietuvoje - naujausiais Skaitmeninės programinės įrangos asociacijos (ang. „Digital Software Association“) tyrimo duomenimis, Vakarų šalyse moterys sudaro 43 proc. visų kompiuterinių žaidimų žaidėjų.

Apklausa taip pat paneigė stereotipą, kad kompiuteriniai žaidimai - tik vaikų užsiėmimas. Didžiąją dalį žaidžiančiųjų kompiuterinius žaidimus Lietuvoje sudaro jauni žmonės nuo 15 iki 30 metų amžiaus: 15-19 metų kompiuterinių žaidimų vartotojai sudaro 33 proc., o 20-29 metų amžiaus vartotojai - 30 proc. visų kompiuterinių žaidimų žaidėjų Lietuvoje.

Fakta, kad kompiuterinius žaidimus žaidžia ne tik vaikai, taip pat patvirtina apklausos duomenys, rodantys, kad 45 proc. kompiuterinių žaidimų vartotojų Lietuvoje - samdomi darbuotojai, o 41 proc. - mokiniai ir studentai.

Apklausos rezultatai atskleidė ir tai, kad kompiuteriniai žaidimai - populiarius laisvalaikio praleidimo būdas namuose. 77 proc. visų kompiuterinių žaidimų vartotojų šiuos žaidimus žaidžia namuose, 28 proc. - svečiuose. Dar 9 proc. apklaustųjų žaidžia darbe ar mokykloje, o 8 proc. - interneto kavinėse.

Apklausos duomenimis, aktyviausi kompiuterinių žaidimų žaidėjai - klaidiečiai ir šiauliečiai. Atitinkamai 34 proc. ir 33 proc. šių miestų gyventojų tvirtina juos žaidžiantys. Didžiausiuose Lietuvos miestuose Vilniuje ir Kaune kompiuterinių žaidimų vartotojai sudaro atitinkamai 20 proc. ir 21 proc. šių miestų gyventojų.

„Games.It“ užsakymu atliktos reprezentatyvios apklausos metu buvo apklausta 1500 15-74 metų amžiaus respondentų visoje Lietuvoje.

## „CODEMASTERS“ „PRASLYS“ PRO E3

Tuo tarpu, kai žaidimų leidėjai aktyviai rengiasi stambiausiam metų industriniam įvykiui — E3 parodai, kuri įvyks gegužės viduryje Los Andžele, ir skelbia pristatomų žaidimų sąrašus, britų leidėjas „Codemasters“ skuba pranešti, kad neatves į JAV nei vieno savo žaidimo. Kaip teigia šios kompanijos atstovas, E3 yra ne ta vieta, kur galima pristatyti esamus „Codemasters“ projektus. Tačiau „kodo meistrai“ vis tik dalyvaus amerikietiška šou. Leidėjas praves kelis spaudai skirtus renginius, taip pat ieškos naujų kūrėjų studijų (isigijimui ir naujų verslo partnerių). Padaryti tai jam padės stambios „Benchmark Capital Europe“ kompanijos investicijos.

## „KARMAKO MOBILIZACIJA“

Legendinės „id Software“ techninis direktorius, privataus raketų kūrimo entuziastas ir tėvas visomis prasmėmis John Carmack rimtai susidomėjo mobiliiais žaidimais. Su dideliu nenoru pakeitęs savo antikvarinį „mobiliaką“ į šiuolaikiškesnį modelį, vienas „Doom“ ir „Quake“ kūrėjų atrado sau naują žaidimų platformą. Programavimu „mobiliakams“ Karmakas susidomėjo taip stipriai, kad štai jau mėnesį po vieną dieną į savaitę jis pats asmeniškai programuoja, kurdamas projektą kodiniu pavadinimu „DoomRPG“ — RPG žaidimą klasikinės „The Bard's Tale“ stiliuje tik „Doom'o“ visatoje. Karmako idėja jau sudomino leidybinę kompaniją „Jamdat“, kuri spėjo pritraukti prie kūrimo studiją „Fountainhead Entertainment“. Taigi turime gera šansą pamatyti „Karmako mobilizacijos“ rezultata, ir labai greitai.

## „MAJESCO“ KEIČIA VARDA

Leidėjų kompanija „Majesco Holdings“ paskelbė apie savo pavadinimo pakeitimą — nuo šiol ji vadinsis „Majesco Entertainment Company“. Tai, jos atstovų manyimu, „tiksliau atspindi kompanijos strategiją kuriant inovacinę elektroninių pramogų produkciją“. „Majesco“ greitai auga ir iš biudžetinio leidėjo tampa viena stambiausių žaidimų kompanijų. Ji sėkmingai baigė einamųjų finansinių metų pirmąjį ketvirtį ir gavo 700.000 dolerių grynojo pelno. Praeitų metų lapkritį „Majesco“ akcijos, kurių bendra vertė yra 100 mln. Dolerių, buvo pradėtos pardavinėti „NASDAQ“ biržoje. Šiais metais kompanija išleis iš karto kelis idomius žaidimus: „Psychonauts“ (2005-ųjų antras ketvirtis), „Advent Rising“ (2005-ųjų trečias ketvirtis), žaidimą PSP platformai „Infected“ (2005-ųjų ruduo). Per visus finansinius 2005 metus kompanija planuoja gauti 175-185 mln. dolerių pajamas ir operacinį pelną, sudaranti 16-18 mln. dolerių.

## „VIS ENTERTAINMENT“ UŽDAROMA

Uždaryta viena iš dviejų kompanijos „VIS Entertainment“, „State of Emergency“ frančizės kūrėjų, studijų. Darbą prarado visi ofiso, esančio Škotijos mieste Dandy, darbuotojai, taip pat Edinburge esančios studijos darbuotojų dalis. Iš viso bedarbių gretas papildė 54 žmonės, o tai — daugiau kaip pusė bendro VIS darbuotojų skaičiaus. Likusiems 42 kūrėjams skirtos neeilinės atostogos. Kartu su šiais žingsniais kompanijoje įvestas išorinis valdymas, kurio tikslas — užbaigti esamus projektus ir vesti derybas dėl kompanijos pardavimo.

Verta priminti, kad nuo praėjusių metų „VIS Entertainment“ priklausė leidybinei kompanijai „BAM! Entertainment“, isigijusiai ją už 7 mln. dolerių. Kompanijos, patiriančios rimtus finansinius sunkumus, pozicija kol kas nėra aiški — studijos uždarymas ir masiniai atleidimai kol kas nesulaukė jokių komentarų.

## STAMBIAUSIAS NEPRIKLAUSOMAS ŽAIDIMŲ KŪRĖJAS

Studijos „The Collective, Inc.“ ir „Backbone Entertainment“ paskelbė apie savo ketinimus susijungti į vieną struktūrą ir tokiu būdu suformuoti stambiausią nepriklausomą žaidimų kūrėją JAV, kuris vadinsis „Foundation 9 Entertainment“. Į naujos kompanijos aktyvą, jei ši planą teigiamai įvertins studijų akcininkai, pateks daugiau kaip 250 užbaigtų žaidimų, 300 patyrusių darbuotojų ir penki ofisai visoje šalyje. Artimiausiose planuose — sėkmingų žaidimų gamyba visoms imanoms platformoms, tarp jų kišeninės ir naujos kartos konsolės. Beje, noras dirbti „next-gen“ konsolėse ir tapo viena svarbiausių susijungimo priežasčių — tam, kad patektų į šią rinką, studijos nusprendė mobilizuoti ir sufokusuoti visus savo žmogiškus ir finansinius resursus.

Priminsiu, kad kompanija „The Collective“ buvo įkurta 1997 metais, ir nuo to laiko pagamino nemažai sėkmingų projektų, tarp kurių — licencijuoti žaidimai „Indiana Jones“, „Buffy“ ir „Star Track“. Tarp perspektyvių ateities projektų — daug žadantis veiksmo žaidimas konsolėms „Star Wars Episode III: Revenge of the Sith“.





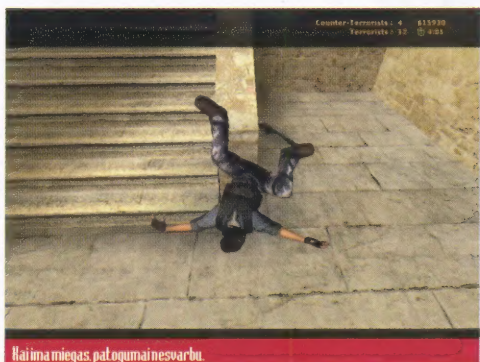
# KONKURSAS

## „GERIAUSIAS ŽAIDIMO VAIZDAS“

Šio mėnesio geriausias – Arnas Aleksandravičius, „Hunting Unlimited 3“.  
Dovanojame originalų žaidimą „Arcanum“.



### KITI ĮDOMIAUSI DARBAI:



Konkursas tęsiasi ir laukiame įdomių žaidimų vaizdų. Būtinai prirašykite įdomų komentarą. Geriausius spausdinsime ir apdovanosime prizais ;).



# PASAULIS, KURIAME GERA

NIXIE VERSIJA

Jis greitai bėgo mėnulio nutvieksta kopos viršūne ir buvo toks savimi patenkin- tas... Heh... Mano veidu greitai prabėgo pašaiپی šypsenė- lė... Na, dabar pamatysim, lai- kas saldžiam kerščiui...

Šiaip jau kitų Aljanso narių nesivai- kau taip ilgai ir nuobodžiai, tačiau šis buvo išskirtinis, sugadinęs nuo- taiką visai dienai, ir dabar jis už tai atsakys... Prieš tris valandas, kaip visad pastaruoju metu, leidau laiką medžiodama visokius piratus pa- krantėje ir šiaip gan pikta dykumų fauna dėl vieno ar kito reikalingo daik- to užduotims įvykdyti. Tuomet iš gan keisto gномо (na, galiu pasakyti, kad jie visi truputį... hm... nuvažinę :)), ga- vau užduotį — „nukepti“ keletą dyku- mos elementų, nes jam reikėjo tam tikro ingrediento, kaupiančio vandenį, kurį dažniausiai turėdavo būtent šie didžiuliai, žali monstrai. Viskas ėjosi gan gerai, puikiai žinojau, kad tikimybė, jog monstras išmes man reikalingą daiktą, gan maža, todėl neskubėdama žudžiau. Mano nelai- mei, netyčia iš velniai žino kur atsi- radęs patrulis privertė iš karto ko- voti su dviem elementais, tačiau net ir tokiu atveju tai nebuvo problema, nes juos pribagti įstengiau, vis dėl- to turėdama minimalią sveikatą (aš buvau 38 lygio, šie 41 – 42). Bet tai būtų ne problema — sveikata ne kovos metu pati atsistatinėja, o ir krepšyje visad turėdavau šilko tvars- čių ar gerai išsilaukusio džiovinto sū- rio, kuris sveikatą atstatydavo kaip mat. Tačiau dabar pasirodė JIS... 53 lygio paladinas grakščiai nušoko nuo arklio ir artinosi prie manęs. Leisgvyė po paskutinės kovos, pasi- naudodama specialiais milteliais, apa- kinau jį ir leidausi bėgti, nes kautis nebuvo prasmės, daugelis mano „ro- gue'o“ igūdžių buvo panaudoti nese- niai ir, kad jie atsistatytų, reikėjo lai- ko. Taip pat ir sprintas. Velnias, ty- liai nusikeikiau, žinojau, kad paladi- nas tuoj atsigaus, ir man bus ne pyragai. Ir jis atsigavo, pernelyg grei- tai... Gyvybės buteliuko gerti nega- lėjau, dar nebuvo pasibaigęs laikas, kai gali panaudoti kita (viena buvau panaudojusi kovoje su man perne- lyg aukštu 43 lygio elementu). Ši karta paladinas laimėjo, tačiau to- kiomis aplinkybėmis, kad niekaip ki- taip jo negali pavadinti tik „lameriu“... „WoW'e“ egzistuoja šioks toks gar- bės kodas. Jei nesi nupieps dar- želinukas, jo laikaisi savaime — ko- kia čia garbė nudėti priešą, kai jis ir taip beveik netekęs sveikatos po ko- vos ar dar joje dalyvauja? Todėl aš

supykau, ne, isiutau! Pati niekada taip nežudau, tai taip žema ir apgai- lėtina, tačiau jis mirs, nesvarbu ka- da, bet mirs.

Ir štai dabar tas pats velnio vai- kas sau ramiausiai pėdino kopos vir- šūne, nė neitardamas, kad pasislė- pusi šešėlyje tykau aš. Pagaliau... Širdis neramiai suspurdėjo, jau ne- sitikėjau jį kada išvysti, o štai jis čia, vos už kelių metrų. Ir skirtumas tarp mūsų ano „susitikimo“ ir šio — ši karta mano sveikata pilna, igū- džiai paruošti, ir jis manęs nemato. Na ka, apgailėtinas menkas paladi- ne, atėjo laikas kerščiui... Iš krepšio išsitraukiau neseniai pasigaminus nuodus ir jais padengiau savo kala- vijus. Vieni nuodai puikiai suveiks, jei jis bandys gydytis, kiti tiesiog jį nuo- dys iš vidaus. Dar kartą nusišypso- jau ir nugrimzdau į šešėlį, nagi pa- žūrėkime, koks esi kietas, susidū- ręs su priešu akis į akį...

Lėtai slinkau artyn jo, o kopos ketera, metanti šešėlį, man sutei- kė puikią papildomą nematomumo apsaugą. Paladinas nieko neitare, todėl staiga apsvaiginau jį, atjun- giau kelioms sekundėms, tuo tar- pu mano asmenys, padengti nuo- dais, žaibo greičiu smigo į priešo kūną, ir jis negalėjo nieko padaryti. Po kelių sekundžių jis atsigavo, kaip ir maniau, užsidėjo „shield'a“, tačiau aš tam buvau pasiruošusi, taip pat persikėliau į žemesnę še- šėlio formą, kuri suteikdavo labai didelę tikimybę blokuoti priešo smū- gius. Man tereikia pralaužti jo sky- da... Vėliau paladinas bandė gydy- tis, tačiau specialūs nuodai, pate- kę į jo kraują, darė savo — jie ne- leido gyvybei srūti priešo kūnu, ir kovos galas jau buvo aiškus. Visi mano kombo smūgiai generuoja tam tikrus taškus, kurie naudoja- mi užbaigiamiesiems combo. Ir štai, aš jau turiu 5 taškus, maksi-



muma, laikas baigti šį šoki mėnu- lio šviesoje... Staigiai apsisuku, pa- šoku, apsverčiu ore ir iš visu jėgų smeigiu savo asmenis paladinui į krūtine. Kritinis smūgis, kuris da- ro siaubingai daug žalos... Ir štai apgailėtinas paladinas griūna žemėn, kelis kartus iškriokia nusivy- limo šūksnį ir nutyla... Kerštas pa- siektas, galiu ramia širdimi keliauti toliau. Nusišypjaunu ant negyvo priešo kūno, sėdu ant arklio ir ke- liauju dykumos tyrais tolyn. Nuga- labysiu visus iki vieno, kurie elgsis taip apgailėtina, kaip šis... Na ži- noma, ir ne tik tokius, Aljanso pil- na žemė, prieš akis dar visa kruvi- na naktis...

Hm, vos spėju prijoti jūros pa- krantę, pamatau žinutę gildijos „chate“ — ką tik prisijungė vienas iš mano draugelių. Tuojau — dar viena žinutė, ši karta iš to paties : „Hey Nixie, gal šiek tiek Aljan- so pavakare? For fun...“ „He- he, na žinoma, kas dar varys?“ „— Khain, Vesuvius ir visi kiti aukš-

to „levelio“. Turbūt darysim reida, nes girdejau, ten nemažai susi- rinks norinčių atspardyti Aljan- sa...“ „— Ok ok, jau skrendu, to tikrai nepraleisiu: P...“

Aha, bb (Booty Bay), džunglių ap- juostas tarptautinis gnomų uostas, ginčytina teritorija. Naujiems žaidė- jams ten geriau neikišti nosies iki ko- kio 35 lygio, nes į kaulus gauni visa- da. Pilna Aljanso, teritorija visada prikrauta griaučių, nuolatinės riete- nos... Pačiame uoste kovos negali- mos, viską prižiūri sargai, o jei kas sumano išbandyti jų patikimumą, gauna į kaulus greičiau, nei spėja apsidairyti. Todėl dažniausiai mini rei- dai vyksta visai šalia BB įėjimo iš džunglių pusės.

Na ka, sumoku kelis sidabrinus šikšnosparnio — liūto hibrido šeim- ninkui ir skrendu į orku sostinę Og- rimara. Tai, galiu pasakyti, ne tik or- ku centras, bet ir visos Ordos cen- tras, čia yra taip visiems reikalin- gas aukcionas ir beveik viskas, ko tik gali užsimanyti. Susirandu nuodu pardavėją, pasipildau atsargas, pa- sitaisau šarvus (na, tiesą sakant, „rogue'ai" naudoja tik odą arba au- dinius), parduodu tai, ko negalima idėti į aukcioną (visa kita patalpinu ten, nes neturiu laiko pati siūlyti pre- kes aplinkiniams), sėdu ant žirgo ir joju į šalia sostinės esančią dirizab- lių stotelę. Jie kelia į kita kontinen- ta, per jūrą, nes būtent ten yra Bo- oty Bay. Žinoma, galėčiau plaukti lai- vu, bet taip greičiau, nereikia pačiai nei kiek pėdinti kelionės metu, tie- siog keiti transporto priemonės. Laukiu stotelėje, prieš tai pasiklau- siu gномо, ar tikrai šis mane nu- skraidins ten kur reikia, jis patikina, kad tikrai taip, dirizablis atkeliaus 5 minučių bėgyje. Neramiai stypsau trypčiodama vietą, ah, pamiršau sa- vo katina :). Na greitai jį išsitraukiu iš specialios dėžutės, ir tas murk-





damas ima sukti ratus apie mano kojas. Myliu katinus :). Ši padovanojo vienas geras draugas. Mačiau kitą turį paukščių, įvairiausių gyvių, net mažų drakoniukų, na, bet katinai man labiausiai patinka :). Na štai ir dirižablis, kojomis trinksėdama minia sugriūna vidun, kas įsitaiso de-nyje, kas ant turėklų vaidina „titanikus“... :). Kelionėje truputį supa, juk vis dėlto ilgas kelias nuo vieno jūros krašto iki kito. Tuo metu spėjau persimesti keliais žodžiais su pažistamu, keliaujančiu toliau į kontinento gilumą mušti drakonų. Atsisveikindama palinkiu sėkmės, nes štai ir krantas, mažutė orkų stovykla. Iš jos šikšnosparniu (ar kaip tas padaras vadinasi :)) keliauju į galutinę stotelę — Booty Bay. Kaip visad mėgaujosi vaizdais — džunglės tikrai graži vieta paganyti akis, o kai viskas iš paukščio skrydžio — pasaka. Dar skrisdama gaunu žinutę – pakvietimą jungtis prie grupės, sutinku. Oho, mūsų jau 5, reikės daryti reidą... Atskrendu į uostą, kaip visada pilna priešu. Na, bet kol kas juos sulaiko sargai, kol kas, tačiau neretai visi spjauna ant jų ir pradeda masines skerdynes... Greitai bėgu pas saviškius, lets get some action :). Khain: „Darom reidą, matau, ir daugiau ištroškusių Aljanso, hehe“. Nixie: „Cool, parašyk ir tai kitai gildijai kur šnekėjom, gal nori prisijungti“. Khain: „Ok, sekunde... haha jie taip pat ruošiasi daryti PvP (player versus player). Sako, kad prisijungs :).“ Nixie: „Oj mirs šiandien Aljansas...“.



Viskas prasideda labai paprastai ir nekalta. Mes nuobodžiavome vis nupilame koki 50 – 60 lvl Aljanso žaidėjų, grįžtantį į uostą iš džunglių. Žinoma, tas keikdamasis praneša visiems kitiems apie mus ir kad reikia kažką daryti (būtent aš taip daryčiau). Pradedu rinktis vis daugiau ir daugiau. Mes, žinoma, irgi nesnaudžiame, mūsų reide jau 25 nariai, laukiame dar. O kol tai darome, žudynės tęsiasi ir igauna vis didesni pagreitį. Tiesa sakant, tai totalus chaosas... Magai, šventikai, „rogue'ai“, kariai, visi jie ką nors muša, žemė maišosi su dangum. Kas juokingiausia, kapinės, iš kurių mi-

res grįžti į kūną, yra visai šalia, todėl tai užburtas ratas... Dabar svarbu tik viena — kas pirmiau pasiduos: mes ar jie... Na štai, prisijungia ir kitos gildijos nariai, dabar mūsų jau 38. Ha, ir Aljansas nesnaudžia, pasirodo keletas 60lvl priešu. Ir vėl chaosas, visur viskas mirga nuo burtų, džergždžia susitikdami kalavijai, tik spėk dairytis. Tai tęsiasi gal 45 minutes, pamažu gretos ima retėti, ir galop liekame tik mes. Tiesa, mūsų tik saujelė, bet sulaukusi galo :).

Na ką, Aljanso man gal šiandien ir užteks, reikia nors kiek pasikelti lygi, nes už kitų žaidėjų žu-

dyma patirties taškų neduoda, tai tiesiog grynas malonumas... Girdėjau apie nesenai išėisiančią PvP garbės sistemą pagal kurią už nužudytus žaidėjus (jei tik tai bus garbinga kova) bus galima surinkti taškus ir gauti daug nerealių dalykelių. Na, bet apie tai kada nors vėliau.

Ak, manęs šiandien laukia vienas svarbus darbelis — kitas gnomas vieno išdžiūvusio ežero viduryje, kuris atrodo kaip paprasčiausia dykuma, tik į akis nenatūraliai krenta sudužusio laivo liekanos, yra pasiskundęs, kad viename smėlio trolių mieste Zul'Farra'k yra paslaptingas tvenkinys, kurio pagalba troliai gali sukurti nuožmū monstrą Gahz'nilla, o to monstro šarvai yra pripildyti galingos energijos, kurios reikia šiam gnomui (visi žinome, kad gnomai pamišę dėl pinigų ir inžinerijos :)). Na ką, kaip apdovanojimą gnomas prižadą tikrai vertingų daiktų, todėl atsisakyti negaliu. Tačiau šiai užduočiai reiks pagalbos, ją įvykdyti vienai — jokių šansų. Tai misija, vykdoma taip vadinamoje „instance“ teritorijoje. „Instance“ dažniausia būna požemiai, pilys, dvarai ir tt. „Instance“ patenka tik tavo grupė. Tai yra, kai peržengi tam tikrą barjerą, serveris sukuria požemio kopiją kiekvienai grupei ar vienam žmogui. Pašalinių žaidėjų čia neišvysi. Tokiose vietose visi monstrai yra daug stipresni nei įprastame pasaulyje ir tik čia gali rasti nuožmiausius bosus, todėl man reikia grupės. Na ką, spaudžiu /1 „chato“ lange ir rašau žinutę, kurią galės matyti visi šioje teritorijoje esantys žaidėjai. „Ei, gal kas nors traukia į Zul'farra'k'a? Praverstu pagalba“. Tuojau pat sulaukiu žinutės jungtis prie grupės. O, man pasisekė, joje jau yra trys nariai, su manim 4, belieka rasti 1 (į „instance'us“ įeina grupės iš 5 žmonių, o didesnė grupė nei 5 jau vadinasi reidu). Nixie: „— Hey all :).“ Sendrin: „— Labas, va jau atvyksta 5 narys, tuoj čia bus, galėsime judėti“. Sendrin yra 47 lvl trolis, kad jūs žinotumėt, kaip jie šokti moka :). Tai turi pamatyti — breikas, ne kitaip! Nixie: „— Sendrin, kai nupilsim tą monstrą, sušoksi su manim? :P“. Sendrin: „— Na, aišku! Haha, girdėjau „rogue'ės“ šoka neprastai :).“ Nixie: „— Tai jau taip... :“ — mirkteliu Sendrinui. Kelios minutės laukimo, štai ir mūsų orkas – karys atėjo ant savo vilko, galime judėti. Visuose „instancuose“ reikalinga strategija, be jos — nė iš vietos. Monstrų daug, ir jei puls kaip akis išdeges, toli nenuėisi... Iki boso tolimes ir ilgas kelias, ir mes žudome apie pusvalandį. Pagaliau pasiekiamo didžiulį smėliu padengtą aikštę po





atviru dangumi, kur ant pakyls stovi milžiniškas gongas. Grupė: „– Visi pasiruošę? Ji gana didelė... hehe :)“. „– Ne, mes sugebėsime, žudom ją greičiau.“. Vienas iš mūsų pribėga prie gongo ir kelis sykius garsiai į jį muša. Pasigirsta gaudesys, ir iš šalia esančio marmurinio tvenkinio išnyra didžiulis monstras, panašus į ta, kurį visi įsivaizduojame, ištarę „Lochneso pabasa“ :). Mūsų šalis mirtinus užkeikimus o visų vertingiausias šventikas pasitraukia į šoną, kad, reikalui atėjus, galėtų visus gydyti. Na aš, žinoma, puolu prie monstro su orkų kariu ir imu iš visų jėgų jį tvatyti. Bet velnias, na ir dydis jo... Jaučiuosi kaip skruzdėlė prieš dramblių. Visgi, komandinis darbas daro savo, ir monstras pamažu ima silpti, šventikas kelis sykius pagydo mane ir orką, magas spjauja mirtiną ugnies bei ledo pliūpsnius ir Gah-zrrila jau ima merdėti, dar keli smūgiai — ir monstras nukautas... Visi susėdame atsipūsti, o trolis, kaip ir žadėta, parodo savo šokio sugebėjimus.

Na tikrai, troliai geriausi šokėjai žaidime :). Iš nukauto monstro kūno išpjaunu gabalą odos, reikalingos tam gnomui dykumoje, ir skubu atsiimti prižadėto apdovanojimo. Be visu įprastu šarvu ir ginklų žaidėjas gali turėti ir įvairiausių pakabučių ar papuošalų, tačiau jie gan reti, o tokia rūšis kaip „trinket“ gaunama tik įvykdžius pačias sunkiausias užduotis. Mano gautasis „trinket“ padidina jojimo greitį 3 procentais, o tai visai neblogai, žinant, kad tai pirmas mano tokio tipo daiktėlis.

Eh, diena buvo ilga, laikas namo, į Ogrimarą. Prieš miegą ne pro šalį atlikti visus įprastus darbus ir pasėdėti tavernoje... Galėčiau vėl skristi, tačiau šį kartą naudojuosi „earthstone“ (tai toks daikčiukas, kuris tave teleportuoja į tą taverną, kurioje ji buvai palikęs. Šiuo atveju — Ogrimaras). Kelios sekundės kerų — ir štai aš jau mieste, knibždandčiame diena ir naktį, 24 valandas per parą... Visi čia ko nors ieško, skuba, vieni nori parduoti, kiti pirkti. Taip, ne pro šalį ir man prasiimti šiek tiek pinigėlių. Aš esu „en-



chanteris“ (užkerėtojas), iš vieno magišku dalykėliu gaminu dulkes ir jomis užkeriu kitus daiktus, kad suteikčiau jiems įvairių specialių galių. Peržiūriu savo krepšį, ak taip, kaip maniau, dulkelį užtenka keliems kerams, kurie ginklus priverčia blizgėti degančia liepsna (Demonslay). Žinau, žinau, kad visi jo nori, todėl nieko nelaukdama visiems aplinkui esantiems garsiai šaukiu: „– Gal kas nori žėrinčios liepsnos ant savo ginklo? 7 auksiniai!“. Hehe, — tai viena paklausiausių prekių, ir pirkėjas atsiranda sekundžių greičiu. „– Gali uždėti „Demonslay“?“. „– Taip, aišku, duok ginklą...“. Kelias sekundes rankose laikau jo ginklą, sušnabždu kerėjimo žodžius, ir staiga šis ima blizgėti skaisčia raudona ugnimi. Jau matau, kaip iš džiaugsmo sužimba pirkėjo akys, jis padėkoja ir vis dar negalėdamas atsižiūrėti eina savo reikalais. Tai pakartojau su dar keliais pirkėjais, kol pasibaigia mano dulkelio atsargos. Taip, būti kerėtoju gan sudėtinga specialybė, jai ištobulinti reikia labai daug laiko, o ir

ingredientai gaunami vienus daiktus naikinant, kad gautum dulkelį. Kiti tuos daiktus verčiau parduoda, o aš turiu juos naikinti, tačiau tai tikrai smagi specialybė :). Eh, na tikiuosi, kad dabar tai jau viską padariau, reikia atsipūsti. Kėblinu į taverną, nusiperku kelis asočius alaus ir prisėdu prie bešnekučiuojančios kompanijos. Vienas trolis vis pasakoja „bajerus“ kitam orkui, nagi paklausykim... Po antro bokalo ima suktis galva, ir pasaulis ima blankti. Na, bet šiandien buvo sunki diena, todėl nusiperku dar du. Oo, aš visai girta, nebėgiu normaliai rašyti „chate“, vis prisideda nereikalingų raidžių... (Iš pradžių maniau, kad tai, galbūt, nuovargis, bet ne — „wow“as pats specialiai iškraipo kai kuriuos žodžius junginius ir prideda prie eilutės galo... hic!, tipo žagsėjimą, — tiesiog turi būti girtas :)). Dar trumpam pašneku su troliais, sušoku kelis sykius su neprisimenu kuo (o dieve, ko tik nepadarai prigėres :)) ir lėtai spūdinu artimiausio hamako link. Ryt vėl laukia tonos nepadarytu darbu... hic!





# KONKURSAS



## MANO ISPŪDŽIAI IŠ „WORLD OF WARCRAFT“ PASAULIO

Pateik savo ispūdžius iš nepaprasto WOW pasaulio. Tai gali būti ir pasakojimas (iki 1500 simbolių), ir ekrano paveikslėliai, ir jūsų piešiniai, ir poezija, ir dainos... Žodžiu, bet kokia priemonė, kuri gali perteikti jūsų ispūdžius ir išgyvenimus.

Trijų idomiausiai perteiktu ispūdžių autorius apdovanosime originaliais „World of Warcraft Horde“ marškinėliais.





# KIBERSPORTAS



Tik **KF 105.4** radio bangomis  
nauja radijo laida **"Žaidimo virusas"**.  
Kiekvieną antradienį nuo 20 val.:

- naujienos iš virtualaus žaidimų pasaulio,
- interviu su įdomiais žmonėmis,
- naujų žaidimų pristatymas,
- viktorinos,
- prizai.

Laidos girdimumas:

interneto tinkle: <http://radio.kf.lt:8000/listen.pls>

radijo bangomis: 105.4 FM (Kauno mieste ir 50 km spinduliu)

<http://klubas.impress.lt>



## ESWC ATRANKA LIETUVOJE

**INTERNETO** ir žaidimų klubas „Impress“ šiais metais tapo oficialiu „Electronic Sports World Cup 2005“ atstovu Lietuvoje. Taigi klubas organizuos žaidėjų atranką ir kelionę į šio pasaulio kibersporto turnyro finalą Paryžiuje.



Kaip ir praėjusiais metais, Lietuvoje bus rengiamas tik „Counter Strike“ turnyras. Be šio, pasauliniame turnyre žaidėjai kovos dar dviejų žaidimų grupėse — „Warcraft III Frozen Throne“ ir „Pro Evolution Soccer 4“. Komandų registracija į atranką Lietuvoje jau prasidėjo. Registruotis galima puslapyje [www.eswc.lt](http://www.eswc.lt). Čia rasite ir visą oficialią informaciją apie renginį, taisykles ir įvairias naujienas. Komandoje gali būti 5 arba 6 žaidėjai, o registracijos mokestis komandai — 100 Lt. Atrankiniai turnyrai Lietuvoje prasidės birželio 4 dieną. Svarbu tai, kad jie vyks ne viename, o keliuose miestuose, priklausomai nuo prisiregistravusių komandų.

Galimybė rengti atrankinius turnyrus yra septyniuose miestuose: Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje, Šiauliuose, Marijampolėje, Alytuje ir Visaginė. Taigi, jei iš to miesto apskrities prisiregistruos pakankamai komandų, kad būtų galima rengti atskirą atrankinį turnyrą, — jis bus surengtas. Visi žaidėjai, dalyvaujantys ESWC atrankoje, gaus oficialius turnyro marškinėlius, o finalo pirmųjų vietų nugalėtojai bus apdovanoti ir daiktiniais prizais.

ESWC Lietuvos finalas vyks liepos 2 dieną Palangoje. Na, o pasaulinis ESWC 2005 finalas vyks liepos 6–10 dienomis pačioje Paryžiaus širdyje — „Luvro karuselėje“.







# ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP



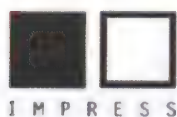
**ESWC 05**  
**GRAND FINAL**  
6.10 JULY PARIS FRANCE



ELEKTRONINIO SPORTO  
PASAULIO TAURĖ

**ESWC 2005 didysis finalas, liepos mėn. 6-10 d., Paryžius, Prancūzija**  
**Atrankos finalas Lietuvoje, liepos mėn. 2 d. Palanga**

Oficiali interneto svetainė: <http://www.eswc.lt>





# SONY

displays *by* sony

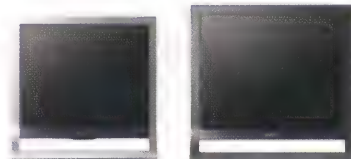


**X-Black™** technologija,  
užtikrinanti puikias spalvas,  
ryškų kontrastą ir grafiką



Skaitmeninis „Sony SDM-HS95P/S“ monitorius – tobulas pasirinkimas kompiuterių entuziastams, pažengusiems kompiuterių naudotojams ir kompiuterinių žaidimų mėgėjams, kurie iš asmeninio monitoriaus tikisi puikių našumo savybių, stiliaus ir vertės. Jis ypač tinkamas vaizdo įrašams redaguoti namie, daugialypės aplinkos programoms, o kasdieniam darbui kompiuteriu yra tiesiog idealus.

SDM-HS95P/S skaitmeninis monitorius suteiks jums puikią spartą, kuri reikalinga žaidimams, vaizdo įrašams ir daugialypės aplinkos programoms. Kad ir ką bedarytumėte savo kompiuteriu – žaistumėte žaidimus, žiūrėtumėte vaizdo įrašus, dirbtumėte kasdienį darbą – vaizdas bus jautrus ir aštrus. **X-Black™** LCD technologija padidina vaizdo intensyvumą, todėl vaizdo įrašai tampa pritrenkiami. Skaitmeninės įvestys užtikrina vienodai aiškų vaizdą be iškraipymų.



**HS75P/HS95P**  
**17"/19"**

1280x1024, 12ms, 500 cd/m<sup>2</sup> 550:1 160°/160°

 **X-black LCD**

Ieškokite parduotuvėse:

UAB „ALNOS BIURO SISTEMOS“, [www.office1.lt](http://www.office1.lt), UAB „APSODAS“, [www.apsodas.lt](http://www.apsodas.lt), UAB „ARTNET KOMPIUTERIAI“, [www.artkomp.lt](http://www.artkomp.lt), UAB „BMS“, [www.bms.lt](http://www.bms.lt),  
UAB „FORTAKAS“, [www.fortakas.lt](http://www.fortakas.lt), UAB „INIDA“, [www.inida.lt](http://www.inida.lt), UAB „POLISPEKTRAS“, [www.polispektras.lt](http://www.polispektras.lt), UAB „HALINGA III KO“, [www.halinga.lt](http://www.halinga.lt),  
UAB „SONEX KOMPIUTERIAI“, [www.sonex.lt](http://www.sonex.lt), UAB „Skaitos kompiuterių servisas“, [www.sks.lt](http://www.sks.lt)





## Game Developers Conference 2005

Šalia didžiausio žaidimų pasaulio kasmetinio įvykio, parodos E3, vis didesnę svarbą ir populiarumą įgauna kita, žaidimų kūrėjams skirta konferencija. Jos metu ryškiausios žaidimų industrijos asmenybės daro pranešimus, pristato naujus projektus ir idėjas, diskutuoja įvairiais klausimais, ir pateikia ne vieną žaidimų naujieną. Skaitykite apie įdomiausius „Game Developers Conference 2005“ pranešimus bei naujų žaidimų pristatymus.



## „MICROSOFT“ ŽAIDIMŲ VIZIJA

Džiugiai pranešame, jog mūsų ausis pasiekė žinios apie naujausius „Microsoft“ projektus. Naujienas pasauliui paskleidė generalinis grafikos, pačių „Windows‘u“ bei žaidimų vadybininkas Dean Lester. Jis kalbėjo apie „DirectX API“, kuris bus skirtas kompanijos gyvavimo dešimtmečiui pažymėti. „Microsoft“ atstovas paminėjo ir šiandien jau nekaip atrodanti 1995 metų laidos „senuka“ „Descent“. Po šio žaidimo seka kitas, tačiau jau šiandieninis žaidimas „Half-Life 2“. Kodėl būtent šie du? Dean Lester manymu, šie žaidimai — žaidimų pasaulio pradžia, todėl ateityje mūsų gali laukti visus nurungiantis naujasis „Valve“ kūrinys. Smagu paminėti ir tai, jog „Microsoft“ planuoja pačius „Windows“ panaudoti kaip žaidimų platforma, todėl greta „Xbox“ atsiras naujas pakaitalas. Bet kuriuo atveju, atstovo teigimu, „Microsoft“ ateityje numato aukštų technologijų panaudojimą bei daug populiareesnį žaidimų Internetu būdą. Be to, buvo paminėta ir tai, jog „DirectX“ padės tobulėti ne tik grafikai, tačiau ir visai kompiuterio fizikinei daliai.

Dean Lester pastebėjimai apie populiarijantį žaidimą Internetu ne iš piršto laužti — per 2004 metus būtent internetinių žaidimų dėka gamintojai į savo kišenes susidėjo apie 4 milijardus dolerių. Tad „Windows“ platforma taptų daugiausiai pajamų nešančiu „Microsoft“ žaidimų pasaulio projektu — 2009 metais prognozuojamas 9 milijardų pelnas būtent iš tokios rūšies segmento. Palyginimui pateikiame prognozes apie įprastų žaidimų nešamą pelną 2009 metais — „vos“ 6 milijardai dolerių. Taigi „e-prekyba“ vis labiau populiarėja, o žaidėjams tuoj net nebereiks žaidimų ieškoti parduotuvių lentynose, kadangi juos bus galima parsisiųsti panašios kaip „Windows“ platformos pagalba. Toks bendravimas tinka ir gamintojams, nes jie gali sulaukti atgalinio ryšio su vartotoju bei daug lengviau nuspėti jo norus ir poreikius.

Žvelgdamas į ateitį, „Microsoft“ atstovas vėl paminėjo vis labiau tobulėjančias technologijas, kurios uždega žalia šviesa daugumai gamintojų, nes nelieka technologinių apri-

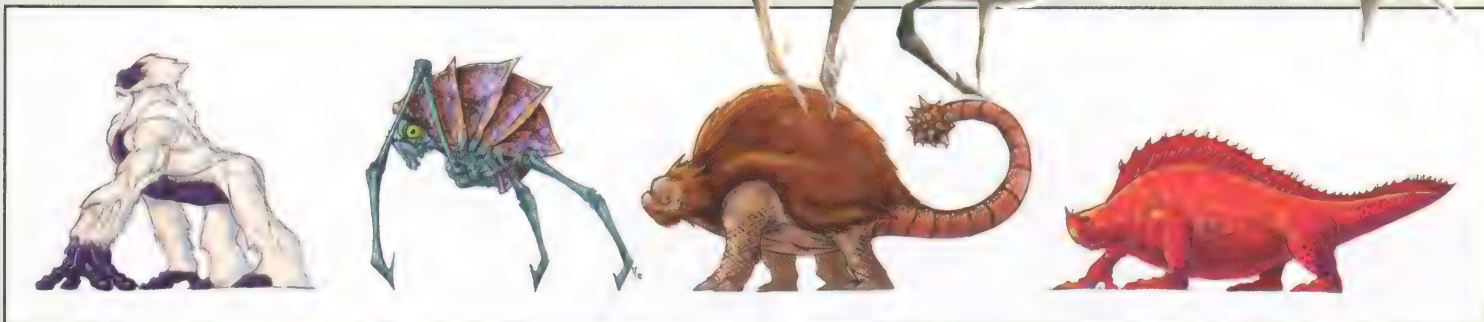
bojimų. Taigi paskutiniai „Microsoft“ technologiniai kūriniai vis dažniau naudojami kuriant žaidimus, kurie savo ruožtu pralenkia vos mėnesį rinkoje „tupinčiuosius“. Pastebimas ir kompanijų bendradarbiavimas — „XNA Studio“ pasiskolino šiuo metu „Xbox“ naudojamą ATI garso sistemą. Ne nuostabu, jog naujoji „Microsoft“ konsolė bendradarbiaus su savo vyresniu „broliuku“ „Xbox“. Ir netgi draugaus — kontroleriai bus suderinami.

Svarbiausi „Microsoft“ ateities kūrinio pranašumai: žaidimo instaliavimo laiko nebuvimas, jokių konfliktų su „draiveriais“ bei palengvėjęs „patch‘u“ parsisiuntimas. Kaip ir rodytas, žaidimų gerbėjams buvo parodytas „Need For Speed Underground 2“. Tereikia įdėti diską į diskasukį, ir žaidimas iškart pasiruošęs išleisti jus į trasą — jokių instaliavimų. Taigi atėjo laikas tinkamai panaudoti greituosius diskasukius, kurie ir taps svarbiausiu įrenginiu renkantis žaidimą. Visgi, naujoji „Windows“ platforma bei esami PC žaidimai tikrai neapvilia daugumos fanų, todėl kiekvienas at-



naujinimas taptų tik papildoma nau-  
da kiekvienam „Microsoft“ klientui.  
Tik išvaizduokite — pietūs ant sta-  
lo, tačiau maistas dar per karš-  
tas. Ir ką jūs veikiate  
tas 5 minutes?  
Gal pasiūlyti

„NFS Underground 2“ lenktynes,  
kurias savo monitoriuje išvysite aki-  
mirkniu?!





# PETER MOLYNEUX ŽAIDIMŲ DUETAS

Viskas prasidėjo nuo pačioje Dievo pašonėje esančios taikos salos, tačiau dabar jau galima išvysti „Black and White 2“. Pastarasis žaidimas pritrenkia ypatinga grafika — priartinus vaizdą galima išvysti netgi skruzdės, kurios gyvena savo simuliacinį gyvenimą, kurdamos skruzdėlyną. Taigi „Molyneux“ ir vėl atakuoja žaidėjus savo bestseleriu, kuri šikart papildo ir nežmoniško detalumo grafika. Greta „Black and White“ atsiduria kitas „Molyneux“ kūrinys — „The Movies“. Šiems žaidimams pranašaujama puiki ateitis, todėl „Lionhead Studios“, galima sakyti, jau išmoko atsižvelgti į 21 amžiaus žaidėjo norus.



„Black and White“ frančizė siūlo ta patį buvimo „Dievu“ jausmą. Iš tikro visas žaidimo tikslas — prižiūrėti savo avelas, aprūpinti vargšus gėriu ir pan., tačiau naująją versiją papildo dar ir dviejų kitų dievybių kompanija — taikos bei karo dievai. Pastarasis dievas gali sukelti tradicinius realaus laiko strateginius karus ar bent mūšius, kurių techninė dalimi rūpinsis tas pats „Black and White“ grafikos variklis. Kūrėjai pasistengia išvystyti iš žaidimo jau atsibodusį meniu naudojimą, todėl šiame žaidime kainysis pelės mygtukas naudojamas sukinėjimui po platybes, o dešinysis objektų manipuliavimui. Gali klaidingai atrodyti, jog tai labai paprasta, tačiau neapsigaukite — tokia sistema jums leis tikrai ne mažiau negu įprastas meniu. Pelės mygtukais nuo šiol galėsite keisti sienų aukštį ir storį, dubliuoti esamus pastatus, judinti akmenis, išskleisti gėles arba paprasčiausiai patrumpinti žolyte. Realus fizinio grafikos variklio dėka šis žaidimas leis žaidėjui prisitaikyti ji pagal savo reikalavimus, todėl tokioje RTS porcijoje išvysime žymiai daugiau strategijos. Pavyzdžiui, jūs

galite surinkti aibę akmenų ir užvilkti juos ant kalno viršaus, o priešui pasirodžius, juos paleisti žemyn. Taigi kovoje nugalėti stipriausias, o sumaniausias. O ir pats žaidimo smagumas slypi tame, jog visu nelaimių ir laimčių priežastimi tapsi tu. Sukelti karą apsimoka vien dėl grafikos: 5000 karių puola tokią pačią kariauną, o vaizdas ekrane išlieka puikus. Žinoma, daug kas priklausys ir nuo žaidėjo kompiuterio galingumo, tačiau dauguma žaidimų tobuleja, ir tokie žaidėjai nebeteri jokios kitos išeities tik tobulinti savo agregatą.

Pirmojoje „Black and White“ dalyje sutikta būtybė dabar gauna kita vaidmenį: padaras tampa žaismingu naminiu gyvūnėliu arba grėsmingu kariu, tačiau tai jau priklauso nuo jūsų paties pasirinkto karo arba taikos režimo. Bet kuriuo atveju ši gyvūnėlė galima tiesiog prinešti prie medžio, kur, jeigu elgėsi blogai, jis numirs iš bado. Žaidime, be abejo, bus apstu tiek „Black and White“, tiek „Populous“ jau matyto lygio stebuklu, epiniu vietovių, vulkanų, žemės drebėjimų bei uraganų. Bet kuri iš šių gamtos anomalijų gali pasiūsti tavo priešą į kitą pasaulį, tačiau ne viskas taip paprasta. Žaidime pilna įvairių idomųjų, tokių kaip vulkano lavos gesinimas bei kaitinimas. Kokiu tikslu? Mes to dar nežinome.

Kitas mūsų jau minėtas „The Movies“ žaidimas taip pat žada stebinti savo grafika. Ankstesnių versijų žaidėjai skundėsi per „sunkiu“ meniu bei reakcijos laiko ištęstumu,



todėl kūrėjai pasistengė pasiekti kažką panašaus į „Black and White 2“. Kino studija kontroliuojantys žmonės turi ranką, kuri padeda manipuluoti išoriniu pasauliu: treniruoti kino žvaigždes, režisierius bei scenariistus ir, be abejo, paveikti įvairiausių objektus bei daiktus. Ilgiau palaikius kurso virš žmogaus ar objekto, mums pateikiama detali informacija. Idomu ir tai, jog ilgiau pakentėjus mums pradės rodyti ir tu žmonių mintis. Kažkas panašaus į „The Sims 2“, tik su papildoma kino kūrimo funkcija. Žinoma, viskas šiame žaidime nesibaigia vien tik filmo sukūrimu. Prieš prezentaciją galima suvesti žvaigždes į vieną vietą arba bet kokiais kitais būdais reklamuoti

rytdienos premjera. Deja, mes dar nežinome datų — kuriant abu šiuos žaidimus, kompanija susidūrė su įvairiomis kliūtimis, todėl tikslios išleidimo datos ir nepateikė. Visgi, reikia pastebėti, jog Molyneux ne be reikalo vadinamas geriausio vaizdo nominacijos nugalėtoju — žaidimo grafiniai elementai pateikiami taip kruopščiai, jog kiekvienas iš jų, tarsi gyvena savo asmeninį gyvenimą. Tiesa, kartais kūrėjai net persistengia — Molyneux praneša, jog 6 žmonių komanda dvi savaites diskutavo bei keitė visų gyvūnų išmatų sudėtį, vis bandydami „skystą“ ir „kieta“ formatą. Toks detalumas jau juokina, tačiau tai irgi geras žingsnis į ateitį :).



## TREČIOJI „UNREAL“ KARTA

San Franciske vykusioje parodoje daugiausia diskusijų sukėlė „Epic Games“. Pirma kartą žmonėms buvo leidžiama užmesti akį į naują „Unreal 3“ grafikos variklį.

Turbūt nesunku atspėti, jog dabartinis parodomasis variantas tikrai bus dar keletą kartų patobulintas, kol gamintojai pateiks galutinį „Unreal 3“. Kokios viso šito vėjus priežastys? Visų pirma, kaip ir sakė pats „Epic“ viceprezidentas, šis žingsnis nuves žaidėjus į neregėto adrenalino bei grožio pasaulį. Jis tvirtina, jog tiek asmeniniai kompiuteriai, tiek konsolės puikiai „suktars“ su šiuo naujuoju „Unreal 3“ varikliu, todėl bus pasiektos technologinės lubos, t. y. išnaudota visa, ką mums tie aparatai gali suteikti.

Deja, „Epic“ neišleidžia jokių video klipų, kurie bent leistų nuspėti, ko mes visi taip laukiame. Tiesa, demonstracinių versijų teko regėti. Vienoje iš jų žaidimas mus

nukėlė į apleisto miesto arba kaimo griuvėsius, kur jau patruliavo keletas karių. Staiga būrio vadas sustoja ir praneša nujauchias kažką negero. Kaip jūs ir atspėjote, iš medžių bei pastatų mus užpuola būriai ateivių. Antroji demonstracinė versija dar labiau atskleidė naujojo grafikos variklio pranašumą — vientisą lygio pakrovimą. Iš tikro šis variklis toks galingas, jog vienu metu gali užkrauti netgi keletą lygių, todėl dabar be jokių problemų pereidinėsite iš vieno kambario į kita, o ir pertraukų metu nereikės prisigalvoti kokios nors veiklos. Idomu tai, jog perėjus į naują lygį, jis iš karto atsideria atmintyje, t. y., po žaidimo įjungimo jums apskritai nebereikės galvoti apie jokių užkrovimų parinkimus.

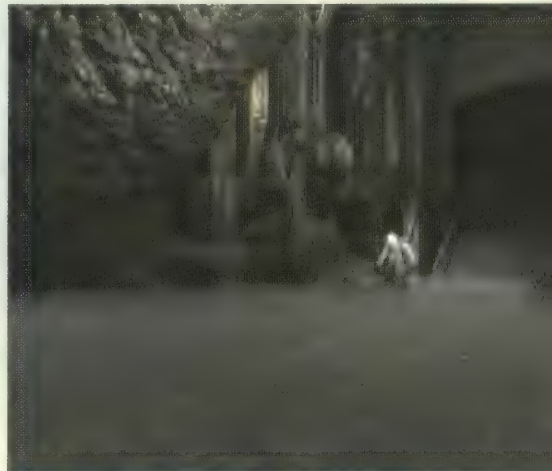


Geriausiai tai iliustravo „Epic“ parodytos futuristinės kopų lenktynės, kuriose jums reikia važinėti po smėlėtą miestą. Bagiu pervažius pusę miesto, nebuvo galima pastebėti jokių papildomų lygių užkrovimo savybių. Ką tai reiškia? Tai, jog nuo šiol „Epic Games“ gali pasiūlyti „Grand Theft Auto“ dydžio žemėlapius. Be to, bagiu lenktynės parodė dar vieną „perliuką“ — nuostabų miesto bei gamtos vietovių triumfą grafikoje.

Kompanija taip pat supranta tai, jog ateityje žaidimai turės būti kuo „draugiškesni“ su vartotoju, todėl „Unreal 3“ grafikos variklis — pirmasis žingsnis į tą pusę. Šiam reikalui variklio palydoje galima rasti „Kismet“ — „script“a“, kurio pagalba grafika galima personalizuoti.

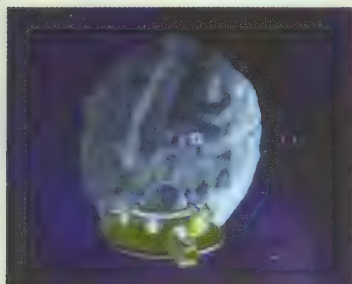
Kadangi ateityje laukiame pasirodant dar galingesnių kompiuterių, „Unreal 3“ grafikos variklis gali tapti pranašu — jis jau dabar viršija konsolių galimybes. 2003 metu „Unreal“ turnyre vienu metu buvo galima išvysti iki 10 riedančių akmenų, o 2004 metais jau 20. Tačiau naujasis grafikos variklis jums pasiūlys gero, kai daugiau nei pirmieji du kartu. Norite įrodyti? 600 akmenų rieda nuo kalno ir kiekvienas iš jų išlieka realistiškai tikroviškas bei su savo asmeniniu šešėliu.

Taigi svarbiausias klausimas — kada mes išvysime šį „Unreal 3“? Gamintojai stengiasi išsisukti, tačiau jau pasigirsta kalbų, jog pirmieji žaidimai su šiuo gigantu į rinką turėtų išeiti jau kitu metu pradžioje. Kitas labai svarbus klausimas — kokios technikos reikalaus „Unreal 3“? Kadangi šis variklis labiau skirtas ateities konsolėms, atsakymo į šį klausimą „iškele“ ausis laukia asmeninių kompiuterių savininkai. „Epic Games“ praneša, jog nėra ko bijoti: „Nvidia 6600GT“ jau pakankamo galingumo grafikos plokštė, todėl tikriems žaidėjams neturėtų kilti problemų. Be to, gamintojai žada netgi unikalų RPG žaidimą, skirtą žaisti Internetu, kurio pagrindine varomąja jėga taip pat taps „Unreal 3“. Labiausiai nekantraujantiems siūlome pasižiūrėti naujus „Unreal Engine 3“ filmus bei užmesti akį į „Intel“ demonstracinę versiją pavadinimu „RoboHordes“.

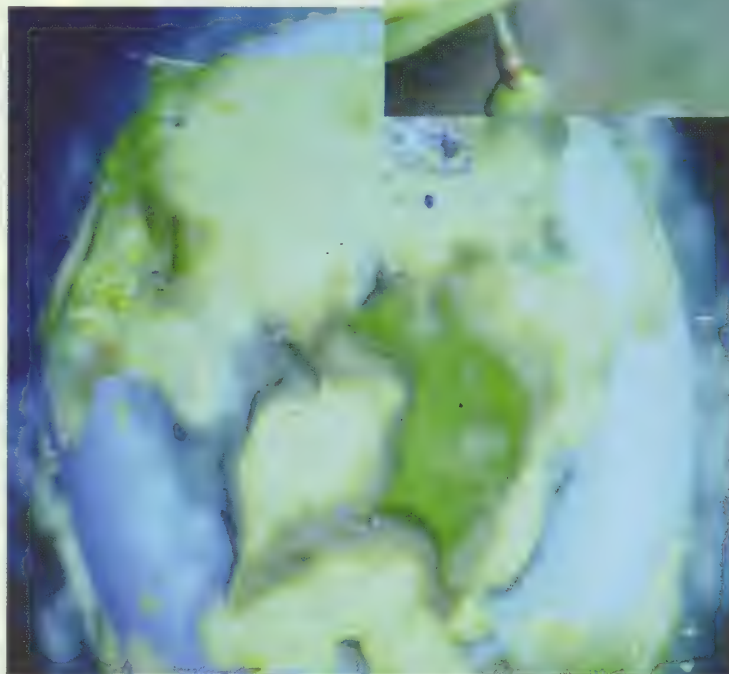




# NAUJAS „SIMSŲ TĖVO“ ŽAIDIMAS



kas pasiekia tarpgalaktines erdves — žaidėjas gali kontroliuoti netgi NSO, kuris sugeba keliauti į kitas planetas. Taigi žmonijai atsiveria naujos galimybės — naujų planetų „privatizavimui“ leidžia kurti naujas populiacijas ir netgi kita žmonija. Kariauti ar tik žvalgytis — taip pat žaidėjo reikalas, tuo labiau, jog žaidimas dovanuoja pasakišką grafiką bei individualumą. Kokiu būdu? Labai paprastu — žaidimas naudoja procedūras, kurios sukurtos paprastu algoritmu serijomis, todėl žaidėjas nuo šiol gali arba netgi privalo viską daryti savaip. Nebereikia paklusti kompiuterio siūlomiems veiksmo elementams — laikas tapti kūrybiškiems.



Will Wright „Future of Content“ žaidėjų pasaulį informavo apie naują savo „Spore“. Taip, naujasis žaidimas kaip tik ir vadinsis „Spore“, o žaidėjui teks kontroliuoti gyvybę nuo pat jos užsimezgimo pradžios. Žaidėjas galės sukurti gyvybę nuo pačios pirmosios ląstelės — kažkas panašaus į klonavimo profesoriaus veiklą, tačiau jau netrukus reikės vystyti naujos gyvybės smegenų funkcijas, kurios pakeis žaidimo medicininį režimą į visiškai naują RTS tipo pasaulį. Galbūt po kažkurio laiko žaidėjas jau bus susikūręs visa minia naujų savo „vaikučių“, todėl žaidimas taps panašus į „Populous“. Iš dalies, tai kelia kartu supaprastinta „SimCity“ versija — naujieji žaidėjo tvėriniai suksis apie taip vadinamą centrini baraką. Tačiau šiame „SimCity“ mieste viskas priklauso nuo paties žaidėjo — tiek technologijos, tiek tarptautiniai ryšiai. Galų gale, vis-

„Spore“ pateikia ypatingą gamtos ir objektų kompresiją, kuri leidžia išnaudoti galybės smulkių objektų. Be to, visas žaidimo sastatas yra mobilus, todėl nuo šiol jūs galite padovanoti savo pasaulį kitiems žaidėjams, ir atvirkščiai. Būtybės, pastatai, populiacijos, planetos ir netgi pati žvaigždžių sistema yra sukurti taip, jog galėtų būti suderinami su kitų žaidėjų pasauliais. Atlikti tokius drastiškus pakeitimus paskatino seni filmai bei žaislai: „Star Trek“, „Care Bears“, „War of the Worlds“, „Kid Pix“, „Pac-Man“, „Lego“ bei kiti konstruktoriai. Pasirodo, kūrėjai yra tikri žaislų ir filmų vergai, nes „Spore“ susideda iš tam tikrų kiekvieno paminėto filmo arba žaislo dalių ir savybių. Belieka laukti, kol dizaineriai išpildys visus kūrėjų įgeidžius, ir mūsų pasaulyje atsiras dar vienas „Sim“ kūrinys, tik šisys nepažistamai pasikeitęs. Kūrimo procesas vyksta EA priklausančioje „Maxis Studio“, o leidybos darbą atliks patys „Electronic Arts“. Belieka laukti...



Wright'as teigia norėjęs sukurti dvilypio jausmo žaidimą, kur žaidėjui tektų kontroliuoti tiek pavienę būtybę, tiek visą populiaciją. Ir tai dar ne viskas — nuo šiol žaidėjas meistriškai kurs patį žaidimą, t.y., nuo kiekvieno žingsnio pradinėje žaidimo stadijoje priklausys ir pats žaidimo finalas, todėl galima pradėti degti žvakutes laikams, kai žaidimas kiekvienam iš mūsų pasiūlydavo tokią pačią pabaigą. Pats „Spore“ tėra žaidėjo sukurtas žaidimo stiprintuvas, padedantis išvengti techninių subtilybių.





## „SCARFACE“

„Vivendi Universal“ „ant karštųjų“ pristatinėja darbus su naujai išgauta „Radical“ studija. Jie nusprendė imtis daugiau nei dvidešimties metų senumo filmo ir pagal jį sukurti žaidimą. Garsiojo režisieriaus Brian De Palma 1983-ųjų filmas „Scarface“ atgims žaidime.

Ir „atgims“ tikraja ta žodžio prasme. Jei matėte filmą, žinote, jog herojus Tony Montana jame žūva, tačiau žaidime jis yra gyvas, tačiau iš jo atimta šeima ir visa didžiulė narkotikų kontrabandos imperija. Taigi jums reikės padėti jam atsistoti ant kojų ir pasiekti buvusią galybę. Varomąja žaidimo galia — herojaus reputacija — reikės atstatyti Majamyje. Vykdydami siužetines misijas kaupsite turtus, išgysite nuosavybę, atversite naujas vietas ir stengsitės kuo plačiau ir tvirtiau užgniaužti Majamio po grindinį pasaulį. Žodžiu, veiksite pagal patikrintą GTA formulę.

„Radical“ dizaineriai bando visais įmanomais būdais atkurti Tony Montana asmenybę. Tam reikalui sukurtą net ižaidimų sistema, kuri pravers kovojant su pasislėpusiais priešais. Paspaudus specialų ižaidimų mygtuką, Tony paleis eilę „gražiausių“ epitetu, o nesusilaikę priešai iš-

šoks iš savo slėptuvių tiesiai į jūsų ugnį :). Jei suspėsite priešui kažką leptelėti intensyvaus susišaudymo metu, jis gali trumpam sustoti ir pagalvojęs bandyti ką nors atsakyti jums. O ką daryti su keliomis laisvo laiko sekundėmis, jūs jau žinosite.

Herojus turės ir populiarią įniršio matuoklį. Šiuo atveju jo charakteris labai tinka įniršiui išreikšti, užpildžius matuoklį Tony tiesiog pašėls ir automatiškai nusitaisys į visus priešus vietovėje juos nušluos nuo žemės. Kita vertus, kūrėjai paruošė ir tam tikrą moralės kompasą. Pavyzdžiui, išsitraukus ginklus vietoje vietoje, nekalti praeiviai išsigas ir pabėgs, o priešai išsitrauks savo ginklus ir pasiruoš kovai. Negalėsite užmušti kiekvieno sutikto — bandant nužudyti nekaltą, Tony pats persigalvos ir apie tai jums pasakės nuleis ginklus.

„Scarface“ žaidimas žada pasirodyti metų pabaigoje.



## BARD'S TALE

Ne per seniausiai išleistas „The Bard's Tale“ jau susilaukė dar vienos versijos. Xbox bei PS2 konsolėms pritaikyta žaidimą kurianti „InXile“ jau ši birželi žada pateikti naują žaidimo versiją, skirtą PC žaidėjams.

Ne per seniausiai išleistas „The Bard's Tale“ jau susilaukė dar vienos versijos. Xbox bei PS2 konsolėms pritaikyta žaidimą kurianti „InXile“ jau ši birželi žada pateikti naują žaidimo versiją, skirtą PC žaidėjams.

Žaidimo pagrindas išliks nepakitęs: jūsų herojus dar vis mėgauja-

si vynu, moterimis ir dainavimu vietoje to, kad gelbėtų pasaulį. Tačiau šiam dainiui žadama nauja ir tikrai pakankamai nuotaikinga kelionė, kurios metu daugumą žalingų įpročių visgi teks iškeisti į gėrovės siekimą. Tiesa, pasaulio gelbėjimas netgi leidžia užsidirbti vieną kitą skaitiką, tad kodėl nepabandžius?!

Dauguma PC žaidėjų turbūt jau seniai tikėjosi kokio nors papildomo valdymo pultelio, tačiau „InXile“ į tai neatsižvelgė. Ši kompanija pasielgė dar geriau — valdymą pritaikė klaviatūrai ir pelei. Kaip tai veikia? Tiesiog paspausk dešinįjį pelės klavišą, ir dainius eis link kursoriaus, arba tiesiog paspausk du kartus, ir jis ten nueis automatiškai. Atakavimui, žinoma, lieka kairysis pelės mygtukas, tačiau, kad ir kaip būtų keista, norint susikauti su varžovu, netgi nebūtina spragtelėti ant jo. Dainius pats automatiškai taikosi į arčiausiai jo esantį priešininką, todėl grupinėse kovose ir apsiaustys spragsėti pele nereikės. Dizaineriai pakeitė keletą žaidimo funkcijų, todėl dauguma žaidimo elementų dabar bus pasiekiami vos vieno klavišo paspaudimu. Tiesa, šiuos klavišus galėsite pasirinkti patys, o patiems didžiausiems konsolių fanams paliekama ir valdymo pultelio panaudojimo galimybė.

Pačia didžiausia naujiena tapo žymiai geresnė PC grafika — visos tekstūros palaiko keletą kartų didesnes rezoliucijas, o veikėjų iš-

vaizda tikrai apstulbins ne viena. Tačiau išvardinti visų grafikos pliusų net neįmanoma — reikia pačiam pamatyti. Ir dar geriau prieš tai pažaisti konsolėi sukurtą variantą, nes tada tas skirtumas dar labiau išryškės. Keletas papildomų pakeitimų padaro šį žaidimą taip pat tobulesnį, pvz.: ypač aukštų medžių matymas. Dabar jie pasidaro permatomi iškart, kai tik veikėjas atsiduria po jais, todėl praleisti bet koki dainiaus judesį tiesiog neįmanoma. Visus šiuos pakeitimus viešiname po to, kai išvydome šią pasaką spindint 1600x1200 rezoliucijoje. Patikėkite, vaizdas buvo „švarut švarutėlis“.

Tiesa, „InXile“ kompanija vis dar svarsto galimybę papildyti PC variantą kokiais nors naujais ir papildomais žaidimo elementais, tačiau jokių faktų iki šiol dar nepateikta. Visgi, šiai intriguojančiai pasakai jokio papildomo turinio atnaujinimo ar papildymo net nereikia, nes naujove taps pats žaidimas. Žinoma, jeigu mūsų ausis pasiektų kokia nors idėmesnė naujiena, mes ją būtinai paviešinsime.







## „AMERICA'S ARMY: THE Q COURSE“

Oficiali JAV armijos pirmojo asmens šaudyklė jau susilaukė papildymų. Šis savo kilme itin intriguojantis žaidimas šių metų liepą atšvęs jau trečiąjį gimtadienį, todėl tokiai progai reiktų ir atitinkamai pasiruošti. Šis žaidimas naudojamas mokant JAV armijos naujokus, tačiau yra prieinamas ir kiekvienam iš mūsų. Naujasis papildymas pavadinimu „The Q Course“ paties kūrėjo Philip'o Bossant'o žodžiais, yra tam tikras žaidėjo patobulinimas, t. y. žaidimo papildymas sukurtas tam, kad tobulėtų ir patys būsiami kariai.

Kalbant armijos žargonu, kodinis kursas Q yra pats tikriausias specialiųjų pajėgų kvalifikacijos kėlimo kursas, todėl ši testą turi įveikti kiekvienas, norintis tapti elitiniu kariu. Šioje naujoje „America's Army“ dalyje rasime penkis naujus didžiulius žemėlapius bei paties žaidimo stiliaus pakitimus. Vienais pagrindinių tikslų šiuose lygiuose taps pabėgimai iš Vidurio Rytų, kur ir sukurti dauguma „America's Army“ žemėlapių. Žemėlapiuose rasime miesto, kaimo, pramoninių ir kalnų teritorijų, todėl pati aplinka tikrai nepabos.

Be ginklų karinės pratybos tikrai neįvyktų, todėl šioje dalyje kūrėjai pasiūlys netgi du naujus ginklus. Pirmasis — taip vadinamas „bunkeriu gynėjas“. Tai nežmoniškai galinga raketos paleidimo technika, kurios galios pakanka netgi sienai pramušti. Pastarieji veiksmai taps itin dažnokais, nes žemėlapiuose apstu kelia užstojančių objektų, tokių kaip sienos ar durys. Su tokios raketos pagalba labai lengvai pasitriesinsite savo kelią ir sutaupysite marias laiko. Antrasis naujasis ginklas — „duru griovėjas“, t. y. mažytis sprogstamasis užtaisas, kuris padės „atrakinti“ užrakintas arba užkaltas duris. Tai taip pat labai vertingas ginkluotės elementas, nes naujuosiuose lygiuose pasitaikys keletas labai svarbių, tačiau užrakintų durų. Tiesa, tos durys pasižymi tam tikru atsitiktiniu užsirašymu, t. y. durys, kurios anksčiau buvo užrakintos, naujame lygyje arba net mūsų gali tapti atrakinomis.

Naujasis „America's Army“ išgydė savo didžiausią ydą — anksčiau šis žaidimas, kaip ir dauguma kitų „online“ pirmojo asmens šaudyklių, susidurdavo su tam tikra rutinos problema, t. y. tokiais pačiais parametrais pradėjęs žaidimą, žaidėjas jau iš anksto žinodavo priešininkų starto pozicijas ir pan. „Baigta!“, — pasakė Bossant'as ir papasakojo apie naująją kintamo žaidimo funkciją. Naujieji žemėlapiai pasižymės skirtingomis atsitiktinėmis priešininkų starto vietomis, todėl komandos kiekvieną kartą žaidimą pradės vis iš kitos pozicijos. Pasikeis netgi misijos tikslai ir naikintini objektai, todėl žaidėjai nežinos į kurią pusę traukti, kol neisigilins į naująją misiją. Jūs tik pagalvokite, kiek „naujų“ žaidimo lygių galima sukurti, naudojant būtent tokia naująją kintamo žaidimo funkciją.

„Kurse Q“ didžiulę reikšmę turi ir civiliai, nes nekaltų asmenų pasirodymai mūsų lauke pakeis kiekvieną tavo puolimo strategiją. Ankstesnėse versijose tereikėjo kovoti mūsų laukuose, todėl žaidėjas tapdavo agresyviu „šūvio“ mygtuko spaudymo atlikėju. Ironiška, tačiau tas agresyvumas tikrai netinkamas realios armijos karių mokymui. Kaip pavyzdį pateiksime toki, mūsų nuomone, idomų pastebėjimą: žaidime vos išvydęs savo priešininką, tu iš karto mestum granatą, tuo tarpu JAV armijos kariai privalo identifikuoti savo taikinį, prieš atliekant bet koki veiksmą. Taigi, granatų mėtymo čia neįvyks, tiksliau, tau to atlikti neleis

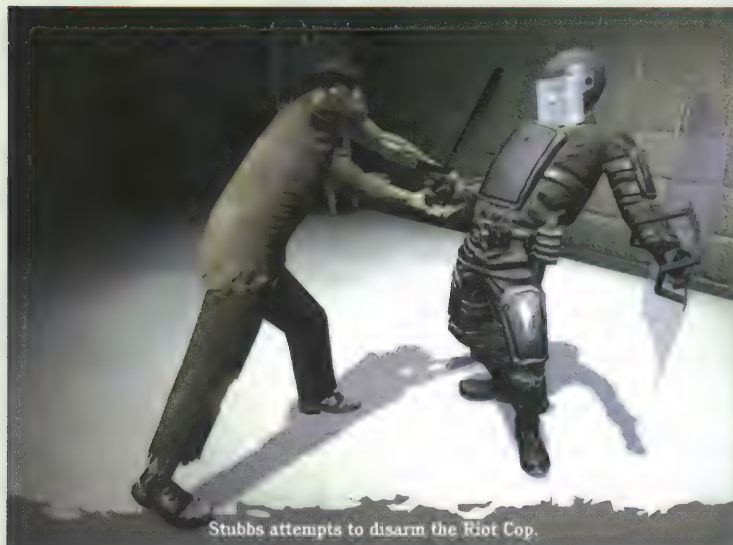
armijos taisyklės. Tuo labiau, jog visur aplink knibždėte knibždės civiliai, kurių gyvybė bus svarbesnė net už tavąją. Jeigu visgi nepavyko išvengti civilių aukų, melskis, kad sužalojimai nebūtų labai dideli. Už paprastą civilio sužeidimą iš tavęs bus atimti taškai, tačiau jeigu tu sąmoningai nužudysi bet kurį civilį, tave iš karto išmes iš žaidimo ir nusių į virtualų „Leavenworth“ kalėjimą. Tokia naujovė prilėtina žaidimą ir verčia mus tapti panašesniais į tikrus karius, o ne komiksų herojus ar Rembo.

Tiesa, patys civiliai taps netgi itin svarbiais padėjėjais, įveikiant viena ar kitą misiją, tik reikia mokėti jų kalbą. Nepergyvenk, šioje vietoje tau į pagalbą atskubės dėstytojas su naujausiu žinių bagažu. Nesistebėk — kariai taip pat turi būti išmintingi bei išsilavinę žmonės, nes tik protingi sprendimai gali padėti išvengti didesnių aukų skaičiaus mūsų lauke. Papildomos medicinos paskaitos (tiksliau, video interpas su realiais karo medikų pareiškimais) leis tavo kariui tapti karo mediku. Po tokių paskaitų tavo karys sugebės nešioti žymiai daugiau bintų bei kitų medicininių priemonių, greičiau gydyti sužeistuosius ir netgi apsitvarstyti save patį. Jeigu tavo karys pasistengė per užsienio kalbų paskaitas — jokių problemų susikalbant su vietiniais neiškils. Civiliai pasiruošę atsakyti į jūsų klausimus bei pateikti kartais tikrai ypatingai svarbios informacijos. Taigi, jau turbūt suprat, jog žaidimą įveiksi, tik išlaukęs daugumą mokymo kursų.

Pačioje pradžioje „America's Army“ buvo sukurta tik dėl vieno tikslo — sudominti ir privilioti kuo daugiau rekrutų. Tačiau dabar žaidimo kūrėjai praneša jau ir apie kitą alternatyvų žaidimo panaudojimą — jau esamų karių apmokymui. Internetu galima rasti daug įvairių šio žaidimo papildymų: vienuose mokomės atpažinti ginklus, kituose — pagrindinių užsienio kalbų terminų. Taip pat yra ir konvojaus apsaugos treniruočių papildymas, kuris itin dažnai naudojamas po šiomis dienomis Irake vykstančių adekvačių įvykių.

Rekrutų bei jau esamų karių treniravimo ir apmokymo priemonės — „America's Army“ — laukia šviesi ateitis. „Kursas Q“ žada pasirodyti šių metų gegužę, tačiau jau dabar kalbama apie naują žaidimo papildymą „Overmatch“, kuris pasižymės dar viena šaunia naujove — į žaidimą įtrauks ir transporto priemones. Verta paminėti, jog tokio lygio žaidimui iš tikro sunku būtų aptikti barjerus, trukdančius tobulėti ir gyventi ilgai bei laimingai. Tačiau ne viskas auksas, kas auksu blizga. Žaidimas naudoja jau pasenusį „Unreal 2.5“ grafikos variklį, todėl netgi pareiškimas apie naujojo „Unreal 3“ panaudojimą nebestebina. Visgi, grafika lieka tiems, kam patinka dairytis į dangų bei kalnus, tačiau siužeto bei veiksmo „perliukai“ savo pusėn palenks tikrai ne viena gyvybingo žaidimo fanatika.





Stubbs attempts to disarm the Riot Cop.



Nothing stands between a zombie and a fresh meal.

## „STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE“

„Wideload Games“ bei „Aspyr“ kompanijos jau dabar siūlo korespondentams užmesti akį į naują jų kūrinį labai ilgą pavadinimu „Stubbs the Zombie in Rebel without a pulse“. Žaidimas kuriamas PC, „Mac“ ir „Xbox“ įrenginiams, todėl vartotojų rinka tikrai gana plati. Visiški žaidimų kūrėjų rato naujokai siūlo mums specialų bei originalų žaidimą, kurį rengiant, į savo pusę persiviliojo „Bungie“ specialistą Alex Seropian bei keletą „Mac“ komandos narių. Taigi, šis debiutinis žaidimas žada stipriai stuktelti konkurentams per šonus.

Nors daugumą išvadų galima teigti tik apžvelgus demonstracinę versiją, praktika rodo, jog galutinis produktas dažniausiai būna dar geresnis už demo variantą. „Wideloads“ kompanija žada pateikti ypatingą žaidimo sudedamųjų dalių sistemą, todėl jau nuo pat pirmojo vaizdo intarpų galima stebėtis šio žaidimo unikalumu. Pirmajame vaizdo interpe pastebimas aiškus humoro jausmo nestokojimas, todėl iš karto galime nebijoti niūraus ir pilko scenarijaus. Jūs valdysite velionį pardavėją Edward'ą Stubblefield'ą, kuris šią žemelę paliko dar 1950-aisiais metais. Įdomu ir tai, jog toje vietoje, kur palaidotas šis verslininkas, dabar „dygsta“ ultramodernus miestas. Nepergyvenkite, tai ne dar viena „Poltergeisto“ kopija, tiesiog pabandykite parodyti nors vieną numirėlį, kuris leistų sau ant galvos statyti namą! Taigi Edward'as taip pat ne iš tokių, jis pasiruošęs ginti savo amžino poilsio teritoriją ir išspardyti užpakalius visiems, kas stos jam skersai kelio.

Vaizdo tarpas leidžia paanalizuoti ir patį veikėją — tai nežmoniškai šarmingas, tačiau padūkęs personažas. Filmuke du policininkai priskrenda savo skraidančia patrulių mašina prie benzino kolonėlės ir pilasi degalus. Modernus robotas pradeda pildyti benzino baką, o tuo metu vienas iš pareigūnų nueina į tualetą. Deja, tualete jam tenka pasikalbėti

su Stubbs'u. Turbūt atspėjote, jog pro duris išėjo tik vienas žmogus, tiksliau, būtybė.

Taigi pirmoji dalis ir susideda iš pastovių slapstymų nuo policijos bei pastovaus bėgiojimo epizodu. Nors tai ir nebūdinga daugeliui mūsų jau matytų zombių, Stubbs'as sugeba pasinaudoti aibe ypatingų galių, kurios jo intelekto koeficientą padidina iki nežmoniškos ribos. Kaip pavyzdį galime paminėti rankos nusiėmimą. Taip, jūs perskaitėte teisingai — savo galūnes jis gali panaudoti įvairiems tikslams: pirmajame lygmenyje savo ranka jis sugeba pašalinti kitą lauke laukiantį pareigūną. Visgi reikia gerbti ir klasiką, todėl kiekvienas zombis turi sugebėti misti žmonių kūnais. Stubbs'as dar be viso to sugeba išleisti mirtinas dujas, panaudoti savo vidinius organus kaip granatas bei daugumą kitų nuostabių veiksmų. Dauguma zombių fanų jums pasakys, jog žmogus, kuriam ikando zombis, taip pat tampa tokiu. Būtent tokiu būdu Stubbs'as ir sugeba susikurti nemažas, tačiau ne labai efektyvias zombių gvardijas, kurias panaudoti galima įvairiems tikslams. Tau tereikia sušvilpti, ir jie suklus, tada tiesiog išdėstyk savo norus arba pasiųsk juos norima linkme. Savo kelyje sutikę priešininkus, jie tiesiog puls skanauti — nesunku nuspėti, jog tokiu būdu tavo armija dar padidės.

Pirmoji demonstracinės versijos dalis parodė daugumą Stubbs'o galimybių namo viduje, t.y. uždaroje patalpoje. Antroji atvirkščiai — joje mūsų mylimas zombis išeina į atvirą lauką, kur jo ir visos paniurėlių palydos jau tyko būrys senutėlių milicininkų. Tai pirmoji žaidime sutikta vieta, kur galima išitikinti savo palydos naudingumą — tiesiog pasiųsk zombius tiesiai į milicijos pusę, ir didžioji dalis darbo jau nuveikta. Be to, tavo suburti zombių būriai ne tik puola priešus, bet ir saugo tavę patį — vaizdas toks, jog jie prieš mirtį prisijūrejo „Asmens Sargybinio“. Smagu laiką čia praleis ir strategijos mėgėjai — kol tavo zombiukai puola tiesiai į priešų rankas, tu gali užbėgti milicininkams už nugarų ir pradėti naikinti juos po vieną. Tiesa, tada tau teks valgyti jų smegenis, todėl vegetarams šis žaidimas taip pat gali pasirodyti atgrasus. Tačiau „pasigaminti“ naujų draugų galima tik taip, todėl į žaures žaidimo detales reikia tiesiog nekreipti dėmesio — visgi, tai tik žaidimas.

Vaizdas atrodo gana gerai, tuo labiau, jog žaidime naudojamas „Halo“ grafikos variklis. Be to, žaidimo kūrėjai nepašyktėjo ir ypač įdomiai atrodančio stiliaus piešinių, kurie tik pagyvina bendrą vaizdą. Pats miestas, kuris ir sukėlė visą problemų laviną, prikimštas 50-ųjų metų „old-school“ „sci-fi“ vaizdo efektu, todėl lauko aplinka atrodo ištis šauniai. Taigi grafikos variklis išpildo visus „Wi-

deload“ igeidžius ir prisideda prie puikaus žaidimo sukūrimo.

Garso srityje sunku ką nors pagirti. Garso efektai pasirodė gana kuklūs, o pats garso takelis galėtų pailgėti netgi keleta kartų. Tiesa, balso išgavimas pasirodė visai nieko — toks jausmas, jog kalbantis zombis jau seniai prarijo savo paties liežuvi ir dabar nebesugeba ištarti kai kurių žodžių. Kartas nuo karto ištariamoms priešininkų ar net paties Stubbs'o frazėms buvo itin šmaikščios, todėl tai šiek tiek sumažina aštrią bendro garso kritiką.

Taigi, sprendžiant pagal pirmuosius vaizdus, šis zombis patiks daugumai humoro mėgėjų, todėl išbandyti šį žaidimą tikrai verta. Be abejo, zombių mėgėjai puls graibyti šį žaidimą iš parduotuvių lentynų vien dėl savo originalaus pomirtinio gyvenimo perkonstravimo į pagrindinę žaidimo liniją. Dažniausiai tokie zombiai tampa „patrankų mėsa“ pirmojo asmens šaudyklėse, todėl šis herojus (t.y. Stubbs'as) jau dabar pretenduoja atsidurti šalia tokių žaidimų ikonų, kaip „Mario“, „Sonic“ ar „Max Payne“. Tiems, kas ypatingai susidomėjo šiuo „naujoku“, belieka palinkėti kantrybės, laukiant žaidimo pasirodymo. Juolab, jog laukti liks nedaug — gamintojai praneša, jog „Stubbs the Zombie in Rebel without a pulse“ mūsų rankose atsidurs jau šį rudenį.



## F.E.A.R.

Jūsų dėmesiui — naujasis F.E.A.R. Žaidimo pavadinimas – dvigubas. Kas sudėliota iš pirmųjų raidžių suprantate, o po jomis slypi spec. pajėgų pavadinimas First Encounter Assault and Recon, kas grubiai verčiant reikštų „pirmųjų susidūrimu puolimas ir žvalgyba“. Pakankamai daug informacijos apie šią pirmo asmens šaudyklę pateikė pats žaidimo prodiuseris Chris Miller, todėl skubame ją paviesti ir jums. Žaidimą kuria „Monolith“ (garsioji N.O.L.F serija), o vizijai kūną suteikia „VU Games“. Užmetus akį net į pirmąjį vaizdo interpus bei pirmąjį lygį, galime labai drąsiai teigti, jog šis žaidimas taps populiariausias tarp baimės ir siaubo fanatikų.

Šiame žaidime persipynę kelių video filmų („Matricos“ ir „Skambučio“) siužetai, todėl pirmieji spėjimai apie baimės kupiną žaidimą turbūt pasibvirts. Labai nustebino pirmuosiuose vaizdo interpuose pasirodžiusi keista kuprota mergaitė, kurią lyg ir galime lyginti su dar pernai pasirodžiusioje E3 demo versijoje matyta veikėja. Iš pradžių ši mergaitė aplanko betoninėje celėje klūpanti vyriškis, ir vos jai priartinus, šis pradeda isteriškai rėkti. Tada vaizdo tarpas pradeda rodyti apsaugos darbuotojus, ant kurių uniformų puikuoja ATC logotipas. Jie labai ramiai stebi savo monitorius, kol jų neužpuola būrys melsvai apsirengusių smogikų, ginkluotu šturmavimo ginklais. Celėje buvęs vyriškas atsistoja ir tuoj pat krinta nuo jį pakirtusio negailingingo likimo smūgio. Šalia vyriškio ir sargų ant žemės randame tik kraują. Tokiu vaizdo tarpu prasideda naujasis F.E.A.R. žaidimas, todėl mūsų spėjimai apie itin žiaurų bei siaubo elementų kupiną rinkinį visgi panašėja į tiesą.

Išbandžius naująjį vieno žaidėjo lygį, galima pasakyti labai daug apie visą žaidimą — tiesa, nuspėti pavyks tik bendriausius dalykus, nes patį siužetą vertinti galima būtų tik po paskutinio kreditų epizodo. Kaip jau minėjome, visa aplin-

ka labai panaši į E3 demonstracinėje versijoje pateiktas apylinkes. Jūs — elitinių karinių pajėgų narys, kurio pastangų reikalaujama jau pačiais krašutiniais atvejais, pvz.: kai nieko pakeisti nebesugeba netgi „Delta Force“ ar kitų specialiųjų tarnybų kariai. Pats žaidimas kartais žada pasiūlyti rutiną, todėl įveikti jį iki galo pavyks tik apsiginklavusiems stipriausia valia, pvz.: jūs ir trys jūsų grupės nariai yra siunčiami surasti jungtuką, kuris atidaro vartus. Po tokios vaikštos, tačiau erzinančios pamokos jums jau teks eiti į vidų — vartus juk atsidarei, kary?! Tačiau nesitikėk kas trečiame posūkyje išvysti priešą — vos tau atvykus į šitą pastatą, jokių priešiški nusiėkusių žmonių nepamatysi, tik viena kita smėlio debesį. Nuovokiavusi jau turbūt atspėjo — taip, tai viena iš pirmųjų užuominų apie mistikos bei antgamtinių jėgų kupiną siužetą. Žaidimo kūrėjas Chris Millan šypsosi ir tikina, jog toks prieškovinis etapas žaidime tik įneš nepakartojamą pojūčių — prieš žūtubūtinį susišaudymą arba paranormalų apsireiškimą jums gali tekti išskęsti keletą minučių vaikstant spengiančioje tyloje. O tada jau laikas šiurpuliams!

Tačiau priešininkų čia taip pat bus. Mums pavyko išvysti keletą



tokių personažų, todėl džiaugiamės galėdami jums papasakoti daugiau. Patys varžovai čia itin protingi — jie netgi moka mėtyti daiktus ir objektus arba iš jų susikurti priedangą. Jie nuolat slepiasi už kampų arba objektų. Kartu jie sugeba suvokti, jog į juos buvo mesta grąta, todėl skubiai pasišalina. Viena iš pirmųjų kovinių epizodų mes atsirandame lauke, pilname automobilių bei priešininkų. Pasistenkite galvoti realiai — priešai puls jus visomis įmanomomis kryptimis (netgi šliauždami po automobiliu), o kiekvienas jus pastebėjęs iškart praneš savo bendrams naujausias jūsų koordinates. Dar kartą pasikartojau — čia ne šiaip šaudyklė, čia velniškai gera šaudyklė!

Ginklų pasirinkimas čia taip pat neprastas — sąrašas galima rasti daugumą žinomų „daikčiųų“, tokių kaip pistoletas, automatas ar dvivamzdis. Taigi kovos žada būti ištisai stulbinančios, net jei ir kovojančių tik du. Žaidimas labai atsargiai naudoja savyje paslėptus specialiuosius efektus, todėl net ir pats mažiausias susišaudymas gali tapti ypatinga „ginkluoto grožio“ scena — rikošetu skylės, kulku išvarstytos sienos, atitrupėję ju kraštai, sudužę stiklai, o kalbėti apie didesnes kovas net nelieta noro. Tiesiog nerealu.

Po šio susišaudymo automobilių parke žaidimas mus nuneša į tamsų koridorių, kurio gale — formaliai uždaryta saugykla, pilna priešininkų. Čia prasideda tikros linksmybės — viename iš sekančių koridorių mes sutikome kažkokį keistą vyrą, kuris nekreipė dėmesio į kulkas. Po kažkurio laiko jis tiesiog pavirto į dulkes. Ši žmogėna mes išvydome dar kartą, tačiau nekreipdami dėmesio nulinavome iki centrinės salės, kuri pasirodė tuščia. Ir tik prieš išeinant sugalvojome dar kartą atsukti atgal, tiesiog apsižvalgyti, ar tikrai nieko nepraleidome. Ir čia staiga pasirodo kažkokia maža mergaitė, kuri uždega kiekvieną dėžę ir sukelia didžiulį sprogimą. Tiesiog stulbinamai išrikuoti mūsų tykantys pavojai, keisti bei mistiški personažai ir nepriekiaštingas detalumas — tai nuostabių pojūčių rinkinys.

F.E.A.R. turėtų pasirodyti jau šių metų antroje pusėje, tiesa, kada tiksliai dar nežinome, tačiau, kaip ir visada, jūs, brangūs skaitytojai, apie tai sužinosite pirmieji. Belieka pakartoti tą patį — žavūs vaizdai tiek kovose, tiek ramų laikotarpiu metu. Grafikos bei veiksmo egzaminai išlaikyti puikiai, todėl su nekantrumu laukiame paties žaidimo.





# NEWS CLUB

## 25 TO LIFE



**POLICIJOS** ir gangsterių priešprieša — amžinoji „action“ žanro tema tiek kine, tiek žaidimuose. Žaidimų autoriai savo herojais pasirenka policininkus, o pastarieji nieko prieš užjausti kriminalinio dugno atstovus arba tiesiog paspekuliuoti kriminaline „romantika“. Kompanija „Avalanche“ nutarė pasielti išmintingiau ir suteikti žaidėjui pasirinkimo laisvę: žaisti galima už policijos detektyvą Lesterį Williamsą arba už jaunimo gaujos antrąjį „bosą“ Andre Francisą, pravarde „Freeze“.





Tačiau kūrėjų moralinė pozicija yra tokia, kad iš tikrųjų narkotiku prekeivis Francis yra ne toks ir blogas. Jis nori „užrišti“ su savo verslu ir draugais, ir nenori, kad jo mažametis sūnus ateityje sektų tėvo pavyzdžiu. Tačiau taip jau susiklostė, kad Francisą „pakiso“ jo senas draugas, tos pačios gaujos bosas Shawn Calderon, ir dabar „Freeziui“ tenka keršyti, tuo pačiu kovojant už savo gyvybę. Tuo tarpu policininkai — Williams ir jo kolegė Maria Mendoza — tiesiog atlieka savo darbą, nesigilindami į santykių tarp gaujos narių subtilybes ir medžiodami visus. Abi kampanijos — už Williamsą ir už Francisą — dalinasi į 4 dalis ir tarpiai siejasi tarpusavyje.

Kad ir kokia puse pasirinktumėte, kūrėjai žada plačią veikėjo ir jo amunicijos parametrų derinimo įvairovę. Spresti problemas su priešais galima bus tiek fataliniais, tiek visai taikiais būdais — paprasčiau tariant, žudyti arba nežudyti (nors antras nereiškia, kad visai nežaloti). Žaidime bus daugiau kaip 40 ginklų rūšių: tarp jų pistoletai, automatai, šautuvai, taip pat visokios spec-priemonės, pvz., guminės lazdos, elektrošokai, ašarinės dujos, banditai, savo ruožtu, naudos beisbolo lazdas, Molotovo kokteilius, sudaužytus butelius ir t.t. Žodžiu, prievartos žaidime daugiau negu užtenka.

Žaidimo grafika sunku aptarti vienareikšmiškai, nes paveikslukai oficialioje svetainėje nepadoriai smulkūs. Sprendžiant pagal viską, grafika pakankamai standartinė ir atitinka šiuolaikinių veiksmo žaidimų lygį. Atlikdami savo kriminalinę arba antikriminalinę veiklą, galėsite aplankyti daugelį vietų mieste, tarp jų — gyvenamuosius ir verslo kvartalus, sandėlius, požeminį metro, katedrą ir t.t.

Žaidimo muzikiniai apipavidalinimai naudojami tokių grupių kaip „2Pac“, „Xzibit“, „Public Enemy“, „Ghetto Boys“, „Shyne“ ir t.t., kūriniai. Be jau žinomų šio stiliaus mągojams darau. Žaidime leis dar penkios, parašytos apiešimui „25 to Life“ žaidimu (tariu, kad ir žaidimo pavadinimas yra niekas kitas, kaip citata iš kažko panašaus).

„Multiplayer“ režime bus galima kurti savo klanus; kariauti miesto gatvėmis galės vienu metu iki 16 žaidėjų.

„25 to Life“ pasirodymas numatytas šių metų vasarą.





# HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

**KAIP MANOTE,** kas gausis, jei bus sujungti du skirtingo žanro žaidimai, tokie kaip „realtime“ „WarCraft'as“ ir požiingsninis „Heroes“? Ne! Nesigaus eilinė „Warlords BattleCry“ dalis, o išeis naujas pritrenkiantis projektas, kurį parengė kompanija „GSC Game World“, ir jis vadinasi „Heroes of Annihilated Empires“.

Dar daugiau, kuriama ištisa trilogija. Taip! „Heroes of Annihilated Empires“ — tai tikra trilogija, kurioje kiekvienos sekančios dalies siužetinė linija tęs ankstesniąją. Šiame žaidime galėsite pasirinkti vieną iš šešių rasių: žmonės, druidai, nykštukai-mechanikai, burtininkai, mirusieji ir lediniai žmonės.

Pirmoje trilogijos dalyje, kurios pasirodymas numatomas 2005 metų III ketvirtyje, pasakojama apie mirusiųjų ir druidų konfliktą. Būtent šios rasės bus svarbiausios šiame žaidime, kelias kitas nacijas žaidėjui parodys tik labai trumpai. Antroje dalyje konfliktuos kitos dvi rasės, o trečioje... kas būtent vyks sagos finale, nežinau net aš, tačiau siužetas iškės tokį „pokštą“, kuris privers žaidėjus iš naujo pažvelgti į ankstesnių „serijų“ istoriją.

Žaidimo žanra galima apibūdinti kaip RPG/Strategija. Esmė ta, kad be armijų judėjimo ir bazių statymo, karts nuo karto herojams reikės nusileisti į visokiausius požeminius tunelius ir užsiimti grynai herojišku darbu — žudyti monstirus, ieškoti artefaktų ir spręsti galvosūkius.







nai trimačiai. Tačiau pats svarbiausias „geimplėjaus“ momentas yra plataus mastelio karinės magijos mūsų laukuose panaudojimas — „inferno“, kuris sudegina viską savo kelyje, taifūnas, išmetantis visus būrius į šonus ir t.t. Globaline magija galės naudotis tik herojai ir jos stiprumas bei rūšis tiesiogiai priklausys nuo jų pasiekimų minėtuose požeminiuose tuneliuose, t.y. žaidimo RPG dalyje. Kūrėjų žodžiais, žaisti bus galima pasitelkiant tiek grubią karinę jėgą, tiek ir naudojantis vien tik magija. Tačiau tai yra kelis kartus sunkiau, negu naudoti mūsų teisingą abiejų sudejamųjų kombinaciją.

Žaidimo RPG dalyje, kuriai vykstant, RTS batalijos užšaldo-

Kalbant apie strategiją, reikia pasakyti, kad valdysite milžiniškas „fantasy“ būtybių armijas, formuojamas į būrius. Ir labai įvairių būtybių — kiekviena rasė turi savo stipriasias ir silpnasias puses, ir dviejų panašių „unit'ų“ jūs nesurasi-  
te. Be to, žaidime yra tikrų milžinų – drakonų, mamutų ir kt. Jie, skirtingai nuo smulkesnių savo „brolių“, yra labai reti ir sukurti pil-



mos, gaunasi kažkas, labai primenantis „Diablo“. Tobulinamų herojų parametru bus nedaug, tačiau galvosūkių, su kuriais jums teks susidurti po žeme, privers paprakaituoti pilkasias lasteles.

Žaidimas kuriamas patobulinto „Kazokų 2“ variklio pagrindu, o tai reiškia, kad mes gausime aukšto lygio šiuolaikišką grafiką. Pirmą kartą „Kazokų“ variklius naudos trimačius landšaftus; taigi stebėti mūsų galėsime iš tokio taško, kokį pasirinksim patys.

Daugiau neturiu ką pridurti. Išvadas darykite patys, tačiau, aš asmeniškai, tokiu žaidimu kaip „WarCraft“, „Diablo“ ir „Heroes of Might and Magic“ gerbėjas, laikiu šio projekto su dideliu nekantrumu!





## UFO: AFTERSHOCK

**PRIEŠTARINGAI** sutikta paskutinė garsiosios serijos dalis „Ufo: Aftermath“ nenusmukdė kūrėjų ryžto tęsti darbus, ir štai turime dar vieną žaidimą šioje ateiviškoje TBS strategijos visatoje.

Naujojo žaidimo veiksmas vyksta, praėjus 50 metų po paskutinės „Ufo“ dalies įvykių. „Krūvelė“ stebuklingai likusių gyvų žmonių (po ateivių iš kosmoso užpuolimo) suranda vieną slaptą, po žeme esančią karinę bazę ir pradeda jos „ap-

gyvendinimą“. Po kurio laiko jūsų jau ne dešimt, o daug daugiau, nes prie jūsų prisijungia kiti išgyvenę žmonės, ir viltis pasiekti pergalę didėja kasdien, tačiau be reikiamų žinių jūs ir penkias minutes neatsilaikysite prieš gerai ginkluotą priešų būrį. Todėl svarbiausias jūsų tikslas — žinios. Bet kur jų galima rasti, jei poapokaliptinėje planetoje sunku rasti net išgandintą plėšrūną, nekalbant jau apie biblioteką su svarbiausiais jūsų Civilizacijos įrašais. Daugelis miestų tiesiog dingę nuo Žemės paviršiaus... Nors šios tokios informacijos vis tik liko tokiose bazėse kaip jūsų, tačiau jums reikės gerai jas apieškoti, taip pat apsilankyti kitose slaptose bazėse, tokiose kaip garsioji „Area 51“. Suradę super vertingus artefaktus ir ateivių technologijų likučius, nusprendžiate atvirai pareikšti apie save kaip apie naciją, kuri išgyveno, kaip apie naciją, kuri kausis iki galo, sumokant savo gyvybėmis vardan savo vaiku gyvybių. Kilometras po kilometro, sektorius po sektoriaus jūs išlaisvinatė planeta iš užpuolikų gnaužtu. Šimtai ateivių technologijų tyrimų, kiekvienas naujas jūsų sukurtas gin-





klas, dar mirtingesnis už ankstesnį, suteikia galimybių dar tobuliau naikinti ateivius. Kiekvienas „paskrudintas“ ateivio kūnas suteikia informacijos apie jų gyvenimą, apie jų silpnąsias vietas. Sužinojote, kaip jie galvoja, ko nori ir ko bijo. Baimė — pats mirtingiausias ginklas iš visų žinomų. Baimė sukelia neapykantą, o neapykanta, savo ruožtu, priverčia daryti klaidas. Klaidas, kurios suteikia žmonėms šansą išgyventi, nes kiekviena ateivių klaida — tai akmuo žmonių tvirtovės sienoje, tai dar viena jūsų pergalė, tai puiki pagalba kovoje, kuri jau pradeda atrodyti begaline...

Skirtingai nuo ankstesnės dalies, bazės skiriasi viena nuo kitos tik savo dydžiu, jokio dalinimo į karines, tyrimų ir kitas bazes daugiau nebėra. T.y. bazes galite statyti bet kaip. Tačiau plėsti bazę pagal principą „aš taip noriu“, niekas jums neleis, nes reikės gauti resursų. „Kaip?“ — paklauskite manęs. Formulė labai paprasta: laimėjote misiją — gaudate įtakos toje vietovėje, surinkote tos įtakos užteiktinai — gaudate naują teritoriją, kurioje yra naudingų resursų ir galimybė kurti naujas technologijas. Bazių statinių tipų yra trys: gyvenamieji, kariniai ir mokslinės paskirties pastatai. Jei su dviem pirmaisiais viskas daugmaž aišku, jau matyta, tai trečia statinių rūšis — naujiena. Taigi nuo šiol žaidime galėsime statyti mokyklas ir universitetus, kurie didina jūsų pavaldinių intelekto lygį. Daugiau apie tai nieko pasakyti negaliu,



nes vaikinai iš „ALTAR Interactive“ nemėgsta dalintis (domia informacija).

Kaip visada, į misiją su savimi galima pasiimti 7 „kolegas“. Kad sėkmingai įveiktumėte vieną misiją po kitos, mums prireiks aukštos klasės siaurojo profilio specialistų: į komandą mums pataria imti snaiperį, mediką, pionierių, taip pat lengvosios ir sunkiosios gin-

klutės specialistus. Puikomis kovinėmis savybėmis naujajame žaidime pasižymi kiborgai, be to, jie gali naudoti implantus.

Gerinti igūdžius galėsime, pasinaudojant sukaupta patirtimi, kurią galima bus gauti dviem gerai pažįstamais būdais — atliekant užduotis ir žudant priešus, arba taikiai treniruojantis bazėje (tokios treniruotės gerina igū-

džius, o retkarčiais suteikia ir specialių „bonusų“, pvz., kritinių sužalojimų gydymas).

Kiek daugiau pokyčių mūsų lauks žaidimo taktikoje. Didžiausias ir svarbiausias — tai galimybė ne tik pataikyti į bet koki teritorijos pastatą, bet ir sugriauti kelias dešimtis sienų, tuo pačiu žymiai sutrumpinant sau kelią. Prieš „veidai“ pristatyti keturiomis rasėmis, ginklų rūšių bus apie 150 — tai naujos technologijos, nors liks ir seni geri ginklai, tokie kaip „Kalašnikovai“. Šovinių skaičius, deja, bus ribotas, tai liečia ir plazminius, ir lazerinius ginklus. Mašinų mums valdyti neleis, o didžioji misijų dalis vyks uždaroje patalpose: apleistose gamyklose, fabrikuose, bet pasitaikys ir atvirų vietovių, tokių kaip laukai ir dykumos. Dar viena naujovė — tai „karo rūkas“. Jūsų pavaldiniai nuo šiol matys tik 90 laipsnių toliau prieš save ir daug trumpiau — 270 aplinkui.

Taigi, jei kūrėjai įgyvendins visus savo pažadus, arba bent jau didžiąją jų dalį, manau, kad trečiame šių metų ketvirtyje galėsime mėgautis tikrai puikiu žaidimu.





## ADVENT RISING

**KAIP MANOTE,** ar gali kūrėjas-ebiutantas savo pirmą projektą sukurti kaip didelės trilogijos dalį, pakviesti dirbti scenaristų garsų rašytoją-fantastą Orson'a Scott'a Card'a („Genocidas“, „Enderio žaidimas“) ir panaudoti jame naujausios „Unreal“ versijos grafinį variklį? Debiutantas, žinoma, kad ne, o štai kompanija „GlyphX“, kuri ankščiau užsiėmė grafikos ir vaizdo klipukų kūrimu „Unreal 2“, „Unreal Tournament 2003“ ir „BloodRayne“ žaidimams, — visai taip.

Prašome gerbti ir mylėti — Gideon Wif, pagrindinis „Advent Rising“ veikėjas. Banalu, tačiau jis, kaip ir daugelis iki jo, vėl turi gelbėti visata. Ši karta nuo kažkokių „Seekers“ — priešiškos tautos, kurios atstovai

apsimeta kosmoso tyrinėtojai ir mecenatai. Čia idomus siužeto posūkis: „Seekers“, nepaisant savo agresyvumo, nemažai padarė mūsų visatai, t.y., žmonės jiems dar ir padėkoti turi...

Tokia jau ta Orsono Skoto Kardo koncepcija: pasaulį gali išgelbėti tik super žmogus, savotiškas Zaratustra (t.y. Wif'as,

staiga atradęs savyje Jėgą). Nieko naujo, tačiau mes nieko prieš. Vieniškai supermenai šiais laikais nėra tokie populiari, kaip ankščiau, — todėl mums paeiliui padės iš kitų žaidimų pažįstamos asmenybės: brolis-didvyris, protinga daktarė, rudaplaukė avantiūristė, kvaili, tačiau ištikimi „Aurelians“. Visiems jiems



madingu šiais laikais „užturbinimu“ pagal schema, labai primenančią konsolinį „GTA: San Andreas“, kur igūdžiai didėja proporcingai jų naujojimui. Tačiau svajoti apie RPG smagumus neverta, nes pirmoje vietoje žaidime bus „blasteriai“, šautuvai, raketiniai pistoletai ir kiti „prieš-ateiviniai“ ginklai. O dar reikės daug šokinėti, bėgioti ir šaudyti iš abiejų rankų.

„Adventure“ sudedamoji, deja, yra antraeilė. Taip, mes galėsime keliauti per žaidimo pasaulį ir spresti nesudėtingus galvosūkius, tačiau mažiausiai nuo Kardo norisi sulaukti „Outcast'o“.

Paveiksliukai, kurių Internetė yra daugybė, palieka dviprasmišką spūdį. Iš vienos pusės — gražios scenos, ir tuo pačiu metu — visiškai neaiški grafika. TAI naujausias „Unreal“ „engine“?

TAI „GlyphX“ menininkų kūrinys? Nors, kita vertus, pranešime spaudai minimas Xbox...

Ypač kūrėjai mėgsta kalbėti apie savo žaidimo „geimplėjų“: bėgiojimai sienomis ir salto virš varžovų, prabangūs mūšiai, daugybė klipukų žaidimo variklio pagrindu, vaizdai nuo pirmojo ir trečiojo asmens... Tačiau iš tikrųjų pradžiugina tikrai ne operatoriaus darbas arba mūšio scenos, o tobulas „Half-Life 2“ lygio fizika.

Aišku, kad „Advent Rising“ — originalus projektas. Jis kol kas ne be trūkumų, tačiau mes tikime, kad nemaža kompanijos „GlyphX“ patirtis kartu su Kardo talentu padės juos ištaisyti. Kas iš šio eksperimento išeis — matysime birželio mėnesį.

teks saveikauti tarpusavyje, spręsti planetos masto uždavinius ir mušti ateivius. Dar mūsų šiam neprasidėjus, kiekvienas iš jų gali pasigirti savo pasiekimais: Gideonas ir jo brolis baigė karo akademiją, dalyvavo mūšiuose; daktarė Olivija yra teorinės fizikos žinovė, o panelė Marin yra, tikriausiai, geriausia pilotė visoje, kuri dalyvavo kare už Nepriklausomybę.

Beje, ponas Kardas paraleliai rengia knygą tokiu pat pavadinimu. O tai reiškia, kad tiems, kam nepatiks knygos baigtis, gali ją „ištaisyti“ savo pačių rankomis... tik jau žaidime.

Pralinksinti žaidėjus autoriai ketina „buggy“ lenktynėmis (sveikas, „Halo“!), muštynėmis, „slo-mo“ ir





## NAUJOJI LARA CROFT!

Taip, pagaliau tai įvyko – pateikta pirminė informacija apie būsimą, jau septintąjį „Tomb Raider“ žaidimą, kuris šį kartą vadinsis „Lara Croft Tomb Raider: Legend“.

Prieš aštuoniolika mėnesių garsiausias žaidimų pasaulio herojė buvo perduota kitai studijai – „Crystal Dynamics“ („Legacy of Kain“ serija). Po prieštaringai pasirodžiusio „Angel of Darkness“, jiems teko iš naujo išrasti herojė. Kūrėjai atkasė senas vartotojų apklausas, surengė naujas, perskaitė visas žaidimų recenzijas, išklusė galybę žaidėjų prašymų, skundų ir nuomonių bei patys peržaidė visus „Tomb Raider“ žaidimus. Iš šio atviro tyrimo, ieškant naujos perspektyvos ir gimė „Tomb Raider: Legend“.

Naujojo žaidimo dizainui vadovauja Laros Croft „tėvas“ Toby Gard. „Tomb Raider: Legend“ herojė atletiška, protinga ir smagi nuotykių ieškotoja. Kaip galite matyti pirmuosiuose paveikslukuose, Lara tvirta, rodos, lanksti ir liekna bei... raudonplaukė :). Apsiginklavusi modernia iranga, tokia kaip magnetinis kabinimo įrankis, žiūronai, granatos, apšvietimas ir komunikacijos prietaisai. Tai leis žaidėjams kaip niekad išnaudoti įvairias galimybes.

Deja, kol kas nieko neatskleista apie siužetą, aplinkas ir kitas „geimplėjaus“ savybes. Iš pavadinimo galima spėti, kad kūrėjai siek tiek atsigręš į praeitį ir galbūt pateiks naujas legendinių nuotykių perspektyvas. Be abejo, kai tik kažką sužinosime, būtinai papasakosime jums.



## POTTERIS VĖL SUGRĮŽTA

„Electronic Arts“ ir „Warner Bros. Interactive Entertainment“ oficialiai anonso savo žaidimą „Harry Potter & The Goblet Of Fire“, trimatę arkadą to paties pavadinimo filmo motyvais. Naujas projektas taps penktu žaidimu, skirtu jaunajam burtininkui iš Hogvarto. Žaidimo veiksmas visiškai atkartoja visus filmo įvykius, tarp kurių „Kvidičio“ čempionatas ir trijų burtininkų turnyras. Kūrėjai pažadėjo ir „co-op“ režimą, kuriame kitas žaidėjas galės valdyti vieną iš Hario draugų, taip pat naują burtų sistemą. Platformomis naujam žaidimui taps PC, PS2, „Xbox“, PSP, „GameCube“, GBA ir „Nintendo DS“. Žaidimo pasirodymo laukiama lapkričio mėnesį kartu su didžiojo „kino brolio“ premjera.



## GREIČIAU, VIKRIAU, KARŠČIAU

Leidėjų kompanija „Electronic Arts“ oficialiai anonso savo populiarios multiplatforminės lenktynių frančizės devintąją dalį „Need for Speed: Most Wanted“. Naujas žaidimas tęsia „NFS Underground“ „street race“ tradicijas ir yra kuriamas tos pačios studijos „EA Canada“ iš Vankuverio miesto. Žaidimas be PC pasirodys ir visose dabartinėse bei naujos kartos konsolėse. „Most Wanted“ pasirodys šių metų lapkritį.

Žodžiai paties naujo žaidimo pavadinime nedviprasmiškai liudija apie tai, kad mums vėl teks susidurti su kelių teisėsaugos atstovais. Pirmą kartą galimybę išbandyti savo jėgas kartu su motorizuotos policijos pajėgomis EA kūrėjai neblogai realizavo 1998 metų žaidime „Need for Speed3: Hot Pursuit“, o po ketverių metų „karšto persekiojimo“ režimas pasirodė „Need for Speed: Hot Pursuit2“ žaidime. Dabar frančizės kūrėjai nusprendė apjungti „underground'inio“ vairavimo naktinėmis gatvėmis malonumus kartu su Holivudo „blockbuster'iu“ stiliaus įtemptais persekiojimais iš minėtų ankstesnių dalių. Žaidėjams teks kovoti už vadinamojo „juodo“ sarašo „viršutines eilutes“, į kurias įeina sumaniausi ir išlūiausi kelio pažeidėjai, potencialūs kandidatai į kalėjimą. Beje, laukiama gerai atidirbta siužetinė sudedamoji ir, savaime suprantama, daugybė puikių automobilių su visapusiško „tuningo“ galimybe.





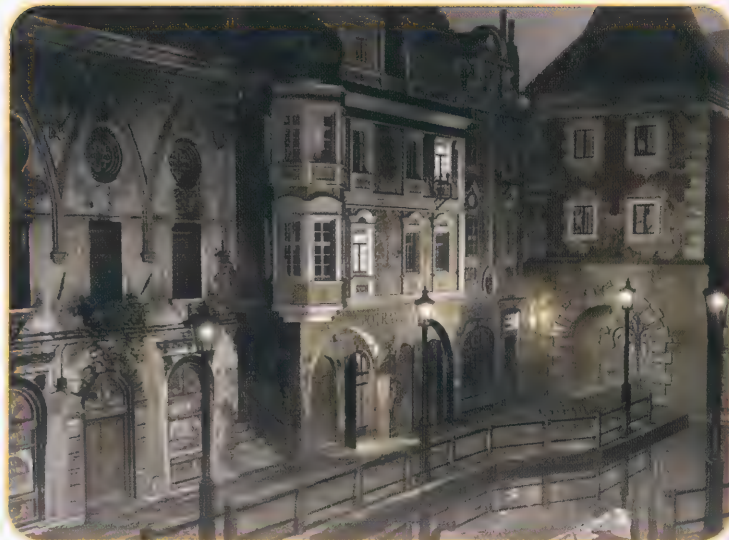
## STILL LIFE

**JEIGU** atsimenate, buvo toks „horror adventure“ žanro žaidimas „Post Mortem“. Jo pagrindinis veikėjas, amerikiečių privatus seklys Gus McPherson, tyrė labai tamsų ir turinti nežemišką mistinį atspalvį reikalą, dėl kurio jam teko pasinerti į boheminio naktinio 1920 metų Paryžiaus atmosferą. Tačiau tuo jo karjera nesibaigė. Vėliau, 1930 metais, dėl savo kvailumo jam teko atsidurti Prahoje — vagių, prostitučių ir korumpuotų policininkų pasaulyje. Jis isimylėjo vieną šio pasaulio atstovę, ir todėl, kai kažkas pradėjo prostitučių medžioklę, jo simpatijos atsidūrė tikrai ne šio nežinomo visuomenės sluoksnio pusėje.

Tačiau visa tai — praeities reikalai. Iš tikrųjų žaidimas prasideda kitu laiku ir kitoje vietoje — mūsų laikų Čikagoje. Bet ir vėl vargšų rajone, ir vėl reikalas susijęs su serijinėmis prostitučių žudynėmis. Užsiima šiuo reikalu (jo tyrimu, o ne žmogžudystėmis) CŽV agentė Victoria McPherson, prokuroro dukrė ir to paties Gus'o anūkė. Pats Gus'as, aišku, seniai miręs, tačiau jis paliko

skrynią su dokumentais. Būtent šia skrynią Viktorija, kai jos tyrimas atsiduria akliavietėje, nusprendžia atidaryti. Nežinau, ką naudingo ji tikėjosi surasti 70 metų senumo dokumentuose, bet aptiko ji to paties Prahos reikalo medžiagą, kuri jai labai priminė jos tiriama byla.

Atitinkamai šioms byloms, „Still Life“ žaidime turime dvi istorijas ir dvi siužetines linijas, tad mums teks



žaisti (paeiliui) arba už Viktoriją šiuolaikinėje Čikagoje, arba už Gus'a 30-ųjų Prahoje. Tai pasireiškia kaip vizualiai (šiuolaikiškų scenų grafika ryškesnė, aiškesnė ir labiau detalizuota, tuo tarpu, senoji Praha matosi tarsi per laiko prizmę, tarsi ant senos juostos fotografai vadina šį reiškinį „Sepia“ efektu), taip ir „geimplėjuje“. Viktorija gali naudotis visomis šiuolaikiškomis policijos techninėmis priemonėmis, o Gus'as kompensuoja technikos stoką savo paranormaliais igūdžiais (tam žaidime naudojamas specialus „interfeisas“). Savime suprantama, kad abiejose linijose jūs laukia daugybė galvosūkių, „įstatyti“ į siužetą, o galiausiai paaiškės, kad už abiejų žmogžudysčių serijų slepiasi figūra, kur kas baisesnė ir pavojingesnė, negu įprastas serijinis žudikas — maniakas...

Idomų požiūri kūrėjai pademonstravo dialogų plane: jeigu jus domina tik tos replikos, kurios yra būtinos

žaidimo perėjimui, spauskite kairiąjį pelytės klavišą, bet jeigu pageidaujate iširti žaidimo pasaulį giliau, naudokitės kairiuoju klavišu.

Bet kokiame žaidime su „horror“ elementais vos ne svarbiausia — mokėjimas sukurti atitinkamą gaudinančią — niūrią — slegiančią atmosferą (o ne tik sukrauti krūva lavonų), ir su šia užduotimi kūrėjai, atrodo, susitvarkė. Vizualią sudedamąją nuostabiai papildė atitinkama muzika, be to, žaidimas pagražintas staiga po kojomis prabėgančių žiurkių efektais ir panašiais netikėtais dalykais. Videoklipukai padaryti geriausiomis kino — „siaubiaku“ tradicijomis. Veikėjai toli gražu ne visada išsako savo mintis literatūrine kalba (tai atspindi žaidimo amžiaus cenzas — „tik suaugusiems“), nors gyvenimo dugno atstovams tai visai įprasta.

Kiek iš tikrųjų visa tai gaudina, suprasti bus galima gegužės mėnesi.



## SIMSAI IŠEINA NAKČIAI

Leidybinė kompanija „Electronic Arts“ oficialiai anonsavo antra papildymą populiariajam „gyvenimo simulatoriui“ „The Sims 2“. Eilinis „Maxis“ studijos kūrinys vadinsis „The Sims 2: Nightlife“ ir leis mažiems žmoguiukams su didžiu malonumu bei nauda leisti naktinį laiką, pavyzdžiui, vaikščioti į pasimatymus arba šokti iki ryto klubuose. Nauja oficiali informacija visiškai patvirtina jau žinomas žaidimo detales ir pasirodymo datą — šiu metų ruduo. Taip pat pranešama, kad virtualios furnitūros ir rūbų mėgėjams kūrėjai parengė daugiau nei 125 naujų objektų, tarp kurių DJ „budele“, pokerio staliukas bei daugybė visokių daiktų namui ir naktiniam poilsiui.



## AUTOSPORTAS 2006

Britų kompanija „Codemasters“ oficialiai anonsavo lenktynių simulatorių „TOCA Race Driver 3“ („TOCA Race Driver 2006“). Kaip ir jo pirmtakas, „TOCA Race Driver 2“ projektas vystys siužetinės kampanijos idėją, fokusuojančią dėmesį į technologinį ir moralinį autosporto aspektą. Ši karta karjeros režimas bus papildytas galimybe rinktis iš septynių disciplinų, pavyzdžiui, jeigu žaidėjas nusprendė tobulėti „Open Wheel Racing Series“ disciplinoje, jam teks pradėti profesionaliame kartinge, kad su laiku išaugtų garbingu F1 bolido lenktynininku.

Iš viso žaidime bus daugiau kaip 30 čempionatų rūšių. Kūrėjai žada tik licencijuotus automobilius, sukurtus per pastaruosius 80 metų, todėl jokių koncepcinių mašinų neišvysime. Žaidėjai turės plačias galimybes, derinant įvairius lenktynių elementus, tarp kurių — čempionato taisyklės, trasų ilgis ir varžovų DI. Nuo praeitų metų pagerėjo „TOCA Race Driver“ variklius, be to, jis išmoko tikroviškiau atvaizduoti mašinų elgesį kelyje ir avarijoje. Žaidimas pasirodys PC, „Xbox“ ir „PlayStation 2“ platformose šių metų pabaigoje.



## RUSŲ TANKAI EUROPOJE

Čekų komanda „Illusion Softworks“, kokybiškų veiksmo žaidimų „Hidden & Dangerous“, „Mafia“ ir „Vietcong“ autoriai, anonsavo kitą projektą. Darbinis naujo žaidimo pavadinimas — „Enemy in Sight“. Tai plataus masto karinė šaudyklė, priverčianti prisiminti „Operation Flashpoint“, kitos čekų studijos projektą. Veiksmas vyksta netolimoje ateityje Europos teritorijoje (Anglija, Vokietija, Čekija), kur atvirame kariniame konflikte susidūrė JAV ir Rusijos kariuomenės. Vieno žaidėjo režime žaisti teks, savaime suprantama, už jankius — pradėti eiliniu ir palaipsniui judėti „karjeros laiptais“, tuo pačiu išmokstant naudotis naujais ginklais ir technika. Žodžiu, puiki pramoga dėdei Landsbergiui ir visai konservatorių partijai.

Kūrėjai žada milžiniškas žaidimo erdves (lokacijų plotas — iki 100 kvadratinį kilometrą), išpūdingą autentiškų ginklų arsenalą, didžiulį šiuolaikiškos karinės technikos skaičių ir taktikos elementus, be kurių sunku sau išvaizduoti plataus masto karinius susidūrimus. Ypatingas viltis dedame į „multiplayer“ režimą, kuriame, norint veikti efektyviai, žaidėjams teks kooperuoti savo pastangas. Tačiau mėgėjams kariauti vieniems numatytas specialus režimas „Žalias bėrėtas“. „Enemy in Sight“ žaidimą išleis kompanija „Atari“. Pasirodymo data neaiški.

## SKOLA TĖVYNEI DAR NEGRAŽINTA

Leidybinė kompanija „Activision“ ir studija „Infinity Ward“ anonsavo pilnavertį „Call of Duty“ — puikų žaidimą, tapusio Antrojo Pasaulinio karo laikų šaudyklės etalonu, tęsinį. Antroji dalis žada išplėsti originalo sėkmę beveik visomis kryptimis. Kariniai veiksmai taps dar platesnio masto, ir žaidėjai jau nesusitvarkys su misijos tikslais vieni — kartu su mumis istoriškai autentiškus žemėlapius tyrinės daug protingesni ginklų broliai, naujos DI sistemos dėka galintys žymiai palengvinti mūsų gyvenimą. Misijos, savo ruožtu, taip pat pasikeis, jų perėjimas taps laisvesnis, o kampanijų struktūra irgi atliks reveransą nelineiškumo pusėn.

Mūsų lauke dabar aktyviai pasireiškė oro sąlygų faktorius, t. y., kariauti teks ir smėlio audroje, ir sniego metu, o tai toli gražu ne tas pats. Visa ta džiaugsmas pieš naujas variklius, kuri specialiai antrajai „Call of Duty“ daliai pagamino „Infinity Ward“. Taip pat žadamos keturios kampanijos, kiekviena kuri skirta labai asmeniškai vieno kareivio istorijai. Tuo pačiu metu bus galimybė sujungti visas keturias siužetines linijas į vieną miksa, persijungiant tarp veikėjų. Žaidimo pasirodymas planuojamas šių metų rudenį.







„Jei regimas pasaulis jus apvysa –  
Pasauli susikurkit savyje  
Ir, silpna savo prigimti užgniaužo.  
Pasidarykit pasaulio milžinai!“

## VISKAM YRA RIBOS

### JUODASIS KYD AŠ

Driv3r. Daug3liui žinomas, daug3liui girdėtas... Nuo jo atsiradimo PC platformoj3 praėjo tikrai daug laiko, ir jo buvo p3r akis, kad aplink naujaji hitą imtų būriuotis įvairiausi „geim3riai“ iš viso pasaulio. K3ista, b3t tarp jų buvau ir aš. Tada tai buvo tikra r3voliucija ir nauji3na. Ni3kas n3sakė, kad žaidimas „n3v3ža“ ar yra „lėkštas“. Žmonės būriais stoviniavo parduotuvės3 ir laukė naujos siuntos. Paskui s3kė antra dalis, kuri n3dv3jodama apl3nkė GTA 2 pasi3kimus, tačiau į PC vartotojų rankas taip ir n3pat3ko... O „Rockstar“ n3laukė ir po k3l3to m3tu smogė — GTA 3. To pakako. „Reflections“ n3spėjo atsigauti — o jau ir „Vic3 City“. O dabar, kai m3s jau s3niai viską pamiršom... Jis grįžo...

Ka gi, ši karta pasakosiu kiek netradiciškai, nes laukta buvo ilgai, analizuota dar ilgiau, o rezultatas dvi-prasmis. Todėl aš ir pasakosiu dvi-prasmiai. Taip pat neslėpsiu ir savo asmenybės susidvejinimo, kuris

itin išryškėja kalbant apie „Driv3r“. Konkrečiai šis tekstas atskleis tam siausias mano kelionės po vieną JAV ir du Europos miestus detales. Taip pat šikart neslėpsiu pykčio ir nevilties. Tuo tarpu, baltasis mano aš



### ŽAIDIMO DĖSĖ

KŪRĖJAS:

LEIDĖJAS:

DATA:

ŽANRAS:

### REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:

RAM:

Video:

HOD:

jums papasakos visai kitą istoriją, ir i šį „Reflections“ produkta leis jums pasižiūrėti kitu kampu...

### KOMERCIJA

Visų pirma — visos strėlės į „Atari“. Tik rudens viduryje drisau ją girti už „Forgotten Realms“ išleidimą. Tik neseniai stebėjau, kaip ji sugebėjo išleisti tokius hitus kaip kasmetinis „Unreal“ turnyras ar „Neverwinter nights“ RPG, pavergęs daugelio žmonių širdis. Žinoma, aš net neabejoju, kad pastarųjų žaidimų kūrėjams buvo vienodai — yra šalis





## PASAULIS, KURĮ M3S PAŽINOM...

**BALTASIS KYO AŠ**

Ni3kada n3pamiršiu tų aki-  
mirkų, kai b3 paliovos ginčijo-  
mės su mokytojais, kad ši3  
pal3istų mus b3nt d3šimčia  
minučių anksčiau... Tada  
ki3kvi3na minutė mums buvo  
svarbi, n3s n3kantravom žili-  
nį kartą isijungti „Driv3r“...  
Žaidimą, pri3 kurio pral3isda-  
vom valandų valandas, ir ku-  
ris mums n3atsibosdavo. Ta-  
čiau laikas n3laukia, ir tai  
n3galėjo tėtis amžinai. B3t  
m3s n3atlyžom ir laukėm tē-  
sinio... Ilgainiui pradėjo atro-  
dyti, kad „R3flections“ pa-  
prasčiausiai pamiršo PC var-  
totojus. Visgi, m3s klydom.  
Tik laikai jau n3b3 ti3 — m3s  
užaugom, o ir požiūris į žaidi-  
mus pasik3itė. Bet sugrįžti į  
tą pasaulį, nuo kurio viskas ir  
prasidėjo, n3atsisakiau...

Kaip jau minėjau, ši teksto dalis  
kardinaliai skirsis nuo pirmosios.  
Čia, kur nebelieka vietos kritikai,  
pykčiui, neapykantai, prasideda  
kažkas daugiau. Kažkas, dėl ko  
visus šiuos metus „Reflections“

sėdėjo prie savo produkto ir, ne-  
paisydami „Atari“ ambicijų, dir-  
bo. O dirbo jie iš širdies, tik ge-  
rų rėmėjų reikėjo. O man nebe-  
reikėjo nieko. Pasigarsinau kolo-  
nėles, isirašiau žaidimą ir grįžau

į praeitį. Ten, kur buvau greičiau-  
sias... Ten, kur kadaise leidau  
savo dienas...

### IŠSISKIRTI IŠ KITŲ...

Gal ši istorija ir nepasirodys jums ori-  
ginali, bet aš ją pamėgau. Iš karto  
prisipažinsiu, kad, mano nuomone,  
tai kol kas yra pati geriausia istorija  
ir siužetas tokio stiliaus žaidimuose.  
Nuo pat pirmos akimirkos siužetas  
parodo savo privalumus, tik reikia  
juos suprasti. Viskas atlikta stilizuo-  
tai ir puošniai, kaip gerame Holivudo  
filme. Kiekvienas FMV video interpas  
suteikia stimulą tęsti pradėtą žygį per  
misijas, kad ir kokios jos būtų. O pati  
istorija iš esmės gana paprasta. Po-  
licininkas Taneris imasi sudėtingos by-  
los ir išmaišo į nusikaltėlių gaują. Ten  
vyrauja savos taisyklės ir savi įstaty-  
mai. Taneriui neblogai sekasi vaidinti  
savo vaidmenį, tačiau jo bendra-  
darbiai vėliau viską suvelia. Taip  
trys iš pažiūros ramūs miestai  
virsta intrigu ir apgaulių taikiniu, o  
jų ramūs gyventojai — nekaltomis  
aukomis.





Ar ne

— jie atsakingai dirbo savo darba, ir nemanau, kad kas sugebėtų tai paneigti. Bet kas galėjo pamanyti, kad „sumovusi“ „Enter the Matrix“ projekta, „Atari“ dar labiau sugadins „Driv3r“. Bet gal geriau apie viską nuo pradžių.

## TEISINGAI „LEISTI“ PINIGUS

Taigi „Atari“ „idėjo“ tikrai nemažai pinigėlių į reklama. Pristatomieji filmukai buvo sukami be jokios paliovos ar saiko, ir netgi per tokius kanalus kaip MTV. „Atari“ pasirūpino, kad būtų sukurtas tiesiog nepakartojamas žaidimo tinklapis, prie kurio kūrimo dirbo didelė žmonių grupė. Susidaro vaizdas, kad prie tinklapio kūrimo dirbo daugiau žmonių negu prie žaidimo! Tiesiog diena naktį susėdę marketingo atstovai svarstė, kur geriau „ikišti“ tą trejetą, kur geriau ir kaip užkišti niekuo dėtus žaidėjus savo „šlamštu“, o tuo tarpu „Reflections“ studija, matyt, merdėjo... O tai vyko dar praėjus vasarai, ir nuskriausti liko Xbox ir PS2 konsolių savininkai. Tuo tarpu mums, PC vartotojams, buvo pažadėta daug geresnė versija rudenį. Deja, nesulaukėm... „Reflections“ tikrai norėjo žai-

dima tobulinti, gerinti, tačiau persiši tokia išvada, kad „Atari“ tiesiog to neleido. Kiek kartų jie atidėjo žaidimą, kiek kartų pasakė, kad jo išvis nebus, o paskui, pagalvoję, kad pinigai visgi ne pro šalį, išleido... Gėda. Praėjus lygiai metams po didžiulės nesėkmės, lygiai tas pats įvyko ir PC platformoje. Žaidimas išėjo netgi blogesnis! Čia tai bent. Ir man, prisiekusiam gerbėjui, jau visai nesvarbu, kas dėl to kaltas. Paprasčiausiai pasakysiu, ką privalau.

## GRAFIKOS PRADMENŲ VIDURINĖ

Visų pirma, gerai, kad išjungiau PC versiją, visiškai nieko nesitikėdamas. Visgi, ta skaudi patirtis mane perspėjo, ir aš jos paklausiau. Teisybė. Užteko žaidimui prasidėti... Tiesa, net ir priekabiai žūrint, žaidimo FMV filmukai stebina. Kokybė tikrai aukšta, ir kad jie buvo kurti Holivude — faktas. Žinoma, meistriškai susukta intriga. Parodoma žaidimo pabaiga, kuri, turio pripažinti, tikrai dramatiška, ir tada laikas atsukamas keliolika mėnesių atgal. O čia — naktinės šviesos, Majamio karštis ir naujas gyvenimas, su kuriuo pagrindinis veikėjas bando susitaikyti... Ir tai viskas! Toliau seka absoliučiai skurdus dalykas, po kurio daugelis jūsų



neabejodami spausite „shift+del“. Nustebę paklausite — kodėl? O aš atsakysiu kuo paprasčiausiai — grafika neatitinka šių dienų standarto. Palaukite, kada žaidimas buvo išleistas? A, 2005 metais... Ir netgi „Pixel Shaders“ naudoja... Čia jau ne juokas. Daugeliui šis žaidimas gali paprasčiausiai nepasileisti. O kam pasileis, tie praktiškai tuoj pat jį ir išjungs. Truputį nustebau ir aš. Po tokios kokybės FMV filmuko pamatčius iš baltų kvadratukų sudarytą sofa, kažkaip ir negera gali pasidaryti... Nieko nelaukdamas nuskubėjau į video parametrų nustatymą, tačiau, net nustačius geriausią grafiką, padėtis buvo apgailėtina. Laimė, veikėjas atrodė dar dar pakenciamas, bet, kai aš susipažinau su aplinkiniais veikėjais ir priešais, žaidimo apipavidalinimas mane „pribaigė“...

## ŽMOGUS AR STULPAS ?

Bene esminė „Driv3r“ bėda yra itin žemas kadrų sekos greitis, dėl kurio varikluokas paprasčiausiai nespėja atkurti aplinkų. O tai labai trukdo žaidžiant, nes į stulpą ar medį atsitrenksime tikrai ne kartą, o jei atsitrenksime, toliau jau ir nebenuvažiuosime. Čia ne GTA, kur stulpai lekioja į šalis, — čia „Driv3r“... Be

to, viename šaligatvyje judės daugiau nei po tris visiškai identiškų žmonių! O partrenkus skirtingus žmones, jų riksmas ar tariami žodžiai visiškai nepasikeis. Išties užplūsta dirbtinumo jausmas, kai pravažiuojame šalia vitrinų stovinčių vienodus senukus... Skurdu. O dar geriau, kai mus puls dešimt, matyt, klonuotų priešų. Regis, kūrėjai nebeįsivaizdavo su papildomais modeliais ir nusprendė kurį vieną klonuoti bent dvidešimt kartų. Teisingai, žaidėjas tikrai neižvalgus, ir šito nepastebės, netgi kai jie bus jam prieš pat nosi... Kurgi ne.

## ŠAUDYK, KOL GYVAS

Kalbant apie valdymą, vėlgi galimas nuomonių nesutapimas. Pačių kūrėjų nustatymas visiškai, atsiprašau, idiotiškas. Praleidau bent penkias minutes klaviatūros ir pelės koregavimų skytyje, kol pagaliau sutvarkiau viską pagal įprastus standartus. Iškart į akis krito pistoletas. Taip, ju čia bus į valias... Jokių ginklų rinkti nereikės, net pats nepastebėjau, kaip gavau M16, Uzi ir kt. Dar kūrėjai imė nepakartojamą ginklą, kurio kulkos apskritai nesibaigs. Taip, čia jau rimta. Bet, kalbant apie ginklus, mane ima pykinti. Kur tik bešaudytumėte — neliks jo-



## SEXY CALITA

Tarp blogiečių gaujos veikė nepaprastai žavi veikėja Calita. Kūrėjai žengė protingą žingsnį ir meistriškai suliejo heroję su savo žaidimo visata. Žaidėjui pačiam leidžiama pajusti, kaip Taneris žiūri į ją, kaip ją gina, gelbsti. Liūdna tik, kad vienos tikrai lemtingos misijos baigtis buvo gana padrika. Tikėjaisi kažko daugiau, kalbant apie ištisas dienas trukusias gaudynes... Bet, nepaisant to, Calita neabejotinai priduoja papildomo žavesio žaidimui, kas jį padaro kur kas pranašesni, nei jo oponentas GTA. Žinoma, bent jau man, lyderiu išlieka „Mafia“. Nors neabejoju, kad sutvarke žaidimo klaidas ir pagilinę Calitos bei Tanerio santykius, kūrėjai su savo darbu būtų užkoję į patį populiarumo zenitą.

## VISKAS, KAS LIKO UŽ KADRO

Kūrėjai ši karta pasirūpino ir papildomu transportu. Tai ir motoleriai, ir motociklai, ir kateriai, tik... nematau sraigtasparnių! O gal jų tiesiog nereikia? Nežinia...



Taip pat kūrėjai anksčiau už „Rockstar“ išmokė savo veikėją plaukioti. Tai kartais praverčia, o tiksliau, tik keliose misijose. Bet šiaip ar taip, džiugu, kad žaidžiant jaučiamas bent koks tikroviškumo jausmas. Žaidimo misijų metu bus ir „stealth“ elementu, taip pat nemažai šaudymo vietų bei, žinoma, daug vairavimo igūdžių reikalaujančių pasilakstymų.

## TIMMY VERMICELLI?

Jeigu kas prisimena, vienoje iš GTA dalių buvo misija pavadinimu „2 Face Tanner“. „Reflections“ dėl to labai supyko ir pabandė „Rockstar“ grupei oponuoti —

„Free ride“ režime jie prikaišiojo ne tik po tris slaptas mašinas kiekvienam miestui, bet ir sukūrė po dešimt Tomio Vercelio parodijų. Kad tai nebūtų plagijavimas, kūrėjai užrašė „Timmy Vermicelli“ ir visus Tomio prototipus patalpino slaptose vietose. Tai kartu bus tarsi „package“ rinkimas, panaudotas GTA žaidimuose. Suradus ir nušovus visus „Timius“, atrakinsite „armory“ zoną, kurioje galėsite prisirinkti, ko tik norėsite. Taip pat, aktyvavus „armory“, prasidės ir kiekviename mieste skirtingi režimai. Jie tikrai įdomūs, todėl juos atskleisti leisiu jums patiems.

## MUZIKA, KURI SAUGO

Prie žaidimo įgarsinimo bei muzikos leisiu sau stabtelėti kiek ilgiau. Kadangi patys FMV filmukai buvo

kurti Holivude, jaučiami ir kokybiški dialogai — Tanerio (įgarsino aktorius Michael Madsen, žinomas iš „Kill Bill“ ir kitų filmų) kalba be vargo pritampa prie situacijos ir bendro fono, kaip kad ir kitų personažų, o ypač Calitos. Ją įgarsino aršioji „Greiti ir įsiutę“ mergina Michelle Rodriguez, jos balsas nepaprastai „atidirbtas“ ir realus, nesijaučia jokie dirbtinumo. Norite dar poros skambių aktorių ir ne tik pavardžių? Prašom: Mickey Rourke (Jericho balsas), dainininkas Iggy Pop (Baccus), Ving Rhames (Tobias Jones) ir kiti.

Muzikinis fonas pačio žaidimo metu gal kiek ir nuvilia, tačiau video tarpų fonui parinktos tokios dainos, kad net garso takelį užsisakiau. Dainos tikrai dera prie atitinkamo žaidimo epizodu, o ypač gerai sukurta scena su daina „Destiny“. Kai kurios kūrėjų atrinktos grupės yra visai negirdėtos, tačiau dainų atlikimas yra tikrai aukšto lygio. Tai dar karta irodo rimtą kūrėjų nusiteikimą, kuriant žaidimą. Beje, nusipirkti „Limp Bizkit“ repertuarą jiems paprasčiausiai nebūtų užtekę pinigų, kuriuos „Atari“ švaistė kaip smėlį...

## JUST DRIVING

Ilgainiui aš visgi pripratau prie valdymo ir man jis pasirodė gana patogus. Išmokau nebekreipti dėmesio į „bug“us ir tiesiog žaisti. Ir tikrai, — to užteko. Tiesiog pasiėmiau mėgiamą mašiną ir važinė-





kių kuk-  
ku žymių, o jei  
ir liks, jos nepriduos  
visiškai jokio kontrasto. Ko-  
vos vyks be menkiausio „action“  
prieskonio. Tačiau kol nepriprasite  
prie valdymo, būkite itin atsargūs  
susišaudymuose! Čia jūsų oponentai  
bus igiję tiesiog ypatingą galią:  
susišaudymu metu, atvirame lau-  
ke, priešai paims ir sutūps aplink  
jus(!). Taip, buvau tiesiog nustebin-  
tas. Tokių vaizdelių ne kas diena  
pamatysi. Bet ir pats šaudymas  
sukurtas labai jau padrikai. Kartą  
pabandžiau iššaudyti stiklus, ta-  
čiau, krisdami žemyn, jie pranyko  
ore. Kažkokios anomalijos.

Pradėjus lyti, iš dangaus kris bal-  
tosios linijos, kurias laisvai galėčiau  
sukurti su „Paint“ programa. Žino-  
ma, kad būtų kuo tikroviškiau, kū-  
rėjai imitavo griautinį, šiokių to-  
kių lietaus lašų ir gatvės vaizdinių  
kontaktus, kiek galėjo pagražino  
medžius ir palmes. Bet viso šito  
tikrai negana — juk kalba eina apie  
2005 metus! Dar pabandžiau pa-  
šaudyti paprastus miesto žmones.  
I aki iš karto krito dvi ju savybės —  
nesvarbu kur šausi (i kaklą ar į plaš-  
taką), jie mirs, o mirštant galimos  
dvi velionio pozos: lengvai užmesti  
koją ant kojos ir atsiguulti šonu arba  
tiesiog griūti priekiu ant žemės. Na,  
kartais žmonės persistengia ir su-  
lenda į žemę taip, kad net pusės  
galvos nesimato. Taip pat nėra jo-  
kio loginio ryšio — šaunį į nugarą,  
žmogus vis tiek apsisuks 180 laips-  
nių kampu ir grius priekiu žemyn ir  
atvirkščiai. O dar blogiau, kad žmo-  
nių veido bruožai atrodys kaip „PSone“  
laikais — kvadratukų ir besilie-  
jančių spalvų kontrastas. Na žino-  
te, kai pamačiau, ką sugeba „Do-  
om 3“ ar „Riddick“, kalbant apie ve-  
do bruožus, tai „Driv3r“ belieka  
slėptis krūmuose.

## UŽ VAIRO

Taip, pagaliau priėjau tai, už ką  
mes visada mėgdavome „Driver“  
seriją — vairavimas. Ir iš tikrųjų,  
kabintis prie pačio žaidimo arkliu-

ko per daug nedristu — mašinos  
tokios tikros ir gražios, kad net  
suaigulys ima: lygus metalas,  
skaidrus ir jautrus, saulės spin-  
dulių atspindintis stiklas ir nepa-  
kartojamas transporto priemonių  
deformacijos lygis. Taip, — tai, ko  
gero, esminis žaidimo variklis, kur-  
is bus bent kiek idomus papras-  
tiesiems žmonėms. Gaila tik, kad,  
atsitrenkus į eilinį stulpą, mašina  
bus smarkiai apgadinta, kas labai

trukdo susikaupti ir normaliai per-  
eiti misiją. Žinoma, įvairios šiukš-  
liadėžės lakstys iš šalies, tačiau me-  
džiai ir stulpai stovės kaip mūri-  
niai namai! Blogai, kad kūrėjai ne-  
apsižiūrėjo ir pilnai neapgalvojo vi-  
sų smulkmenų, dėl kurių vėliau  
kankintis turime būtent mes.

## GALI BŪTI LAISVAS...

Idomu tai, kad kūrėjai suskirstė  
mūsų galimybes į du režimus: „un-

diktas ir rezultatas aiškūs — nėra  
čia ka daugiau ir pridurti.

## SUBJAUROTOS MINTYS

Ah, taip... Vos nepamiršau siu-  
žeto, kuris čia kaip oras mūsų ša-  
lyje — tai šilta, tai šalta, tai išvis  
nesuprasi... Matyt, „Reflections“  
nuolat buvo nesvarumo būsenoje,  
nes sujaukė tokį gražų ir per-  
spektyvų siužetą. Keletą detalių  
taip norėjau pakeisti, kad net į ne-  
viltį puolčiau. Aiškiai jaučiau, kad tu-  
rėjo būti visiškai kitaip, nei ką tik  
įvyko mano monitoriuje... Aiškiai  
matosi, kad kūrėjai pabaigą susu-  
ko paskubomis, nes nėra tokio  
dramatiško bei ryškaus ryšio su  
pradžia, ir absoliučiai neįjuntamas  
kulminacijos taškas...

O istorija pasakoja mums apie  
paprastą policininką Tanerį, kuris  
buvo atsiųstas į Majamį tirti au-  
tomobilių vagysčių bylos. Kažkas  
per visą Europą siuntinėja vogtus  
automobilius, o sulaikyti vagius  
praktiškai niekam nepavyksta. To-  
dėl šio reikalo imasi Taneris. Aiš-  
ku, neverta nė abejoti, kad jam  
puikiai sekasi: jis (simaisho) pačius  
nusikaltėlių gauja, pasisiūlydamas  
būti jų vairuotoju... Idėja tikrai ge-  
ra ir originali, netgi gali lygiuotis  
su populiariais ir žinomais Holi-  
vudo filmais, bet siužetiniai vin-  
giai bei kitos smulkmenos man  
niekaip nedavė ramybės. Vieto-  
mis viskas padaryta taip padrikai,  
kad net nežinau, ką mastyti...

## PASKUTINĖ STOTELĖ

Nuįaučiu, kad verdiktas jums jau  
maždaug aiškus, ir jūs tikrai neklys-  
tat: „Driv3r“ — neišbaigtas žaidimas  
ir jo vieta dabar turėtų būti ant rim-  
tų testuotojų stalo. Na, o ką galė-  
čiau pasakyti jums... Jei mėgstate  
išbaigtus ir „blizgančius“ žaidimus  
kaip GTA — tikrai nesivarginkite ir  
nepirkite „Driv3r“. Čia mano, o ir  
jūsų kelionė turėtų pasibaigti. Šva-  
ria sąžinė verskite kitą puslapį ir ra-  
miai laukite „San Andreas“. Tiems,  
kurie, paskaitę šią dalį, liko nesusi-  
pratę, rekomenduoju skaityti baltą  
ją teksto dalį... PC



dercover“ — siužetinių misijų per-  
ėjimą be jokio laisvo klajojimo ir  
„free ride“, kur galėsime vien tik  
važinėti po vieną iš trijų miestų  
ir ieškoti slaptaviečių bei grožė-  
tis dirbtiniais, kartoniniais pasta-  
tais. Iš tikrųjų, lyginant su jau le-  
genda tapusia GTA serija, tai tik-  
rai nėra geras sprendimas, nors  
ir tradicinis. Visada, vykdamas mi-  
sijas, norisi ir kažkiek paklajoti po  
miestus, užsukti į kavinę, pasi-  
važinėti ramiais miško keliukais ar  
pasiklausyti gerų radijo stočių.  
Visa tai mums jau leido patirti „Vi-  
ce city“, nepaisant to, kiek dar  
leis „San Andreas“. Na, o  
„Driv3r“ bejėgiškai bando apsi-  
riboti trimis vidutinio didumo mie-  
stais ir keliais iki galo neišdirbtais  
grafiniais privalumais. Ka gi, ver-



## PCK VERTINIMAS

IDOMUMAS 1 6,5

Neįsivaizduoju, kaip ir visą žaidimą laikyti...

GRAFIKA 1 4,5

Kūrėjams praverstų naipai, geras ir kūrybiškas vertinimas. Taip pat ne pro šalį būtų ir kadrų sekos greitai pakeičiamos...

VALDYMAS 1 5,4

Matyt, likau nesugrupuotas...

GARSAS 1 5,7

Dialogai geri, bet dauguma aplinkinių garų tiesiog orzina...

MUZIKA 1 5,3

Geras buvo tik dalies FMV filmukų metu, o, tuo tarpu, vien tik...  
— nevisiškai kaip „Grand“ žaidime...

Galutinis

5.1



jau po Nica, miesta, kurio, bent jau man, užtektų visai GTA visatai nurungti. Nepaprastai tikroviškai kalnai fone, sutvarkyti, gražūs kiemai, glaudžiai vienas prie kito stovintys namai, kai kur atviri langai, kabantys skalbiniai... Viskas taip primena sapną, kad net nesinori skirtis su žaidimu. O dar, kai leidžiantis saulei važiuoji ramiu keliu, kuriuo temstant pralekia vos vienas kitas automobilis, ir grožiesi švelniai spindinčia jūra... Taip, pojętis nežemiškas, kurį bet kada gali nutraukti įkyrūs policininkai. Ir čia prasideda vaikystėje žaistos gaudynės, kurios gali trukti kiauras dienas. Ir jei atvirai, iš „Driv3r“ nereikia reikalauti daug. Jis yra labai savitas ir gražus, tereikia, užgniaužus visas vidines ambicijas ir beribius poreikius, pajusti tai, ką juto kūrėjai, kurdami kiekvieną modelį, lygį, muziką.

Taip pat su mielu noru pažiūrėjau „Making of Driv3r“ filmukus ir idėmiai išklausiau kūrėjų išpažintį. Viskas nerealiai priminė „Angel of Darkness“ baigtį, kuris man taip pat labai patiko. Nežinau kodėl, bet aš niekada neieškau žaidime grafikos, niekada nesiskundžiu dėl nepatogaus valdymo. Tai tik išorė, prie kurios visada galima priprasti. Kur kas svarbiau yra vidus, kuris „Driv3r“ pasaulyje yra neprilygstamas. Net ir pačia įkyriausia misija norisi pradėti vėl ir vėl, ir vis su naujomis jėgomis, entuziazmu. Vis nori išbandyti ką nors naujo, nematyto, ir žaidimas mums tai leidžia.

## GTA FANS GO NEXT DOOR

Lankydamasis įvairiausiuose tinklapiuose, pastebėjau, kad kartais kai kurie „varo“ ant „Driv3r“ be jokių svarių įrodymų ar argumentų. Ir ne paslaptis kodėl — matyt, GTA labai jau smarkiai pavergė žaidėjų širdis... Žaidėjams pa-



tinka laisvas, neapkrautas žaidimas, jie mėgsta tyrinėti, pramogauti, gyventi dirbtiniuose, bet spalvinguose ir užbaigtuose miestuose. Ir jeigu jūs mėgstat GTA, jokių būdu nežaiskit „Driv3r“, nes tuoj pat jį išmesit. Šį žaidimą galima arba labai mėgti, arba neapkęsti. Toks jau jo stilius, ir tokia žaidimo dvasia.

## TRILYPĖ VISATA

Pats žaidimas suskirstytas į tris didelius miestus: Majamis, Nica ir Stambulas. Be abejonės, man labiausiai patiko Nica. Ir ne tik dėl to, kad ten buvo nepakartojamos misijos, o todėl, kad miestas labai tikroviškas. Man pačiam teko ten lankytis ir aš stebiuosi, kaip kūrėjai tikroviškai atkuria realiai egzistuojančias detales. GTA kūrėjams tai nepavyksta, ir aš ten jaučiuosi suvaržytas. Kažkokio ypatingo šarmo trūksta, kuris „Driverje“ tiesiog liejasi per kraštus. Taip pat idealiai išlaikoma miestų sąsaja su istorija: Majamis — sunki pradžia, Nica — neatsibostanti raida, o Stambulas — intriguojanti pabaiga. Viskas dera ir „limpa“ kaip jokiame kitame žaidime, ir tai tikrai vertinu.

## VERDIKTAS

Tikrai nežinau, ar mano aprašymas pakeitė jūsų nuomonę apie žaidimą, ja papildė ar dar labiau sugadino, bet kalbėjau atvirai. Nieko neslėpiau ir neneigiau, o tuo labiau, nieko „nepagražinau“ — sakiau taip, kaip yra. Ir man nebesvarbu, kiek „Rockstar“ išleis GTA dalių, nes, mano nuomone, — „Driver“ serijai jos niekada neprilygs. **PC**

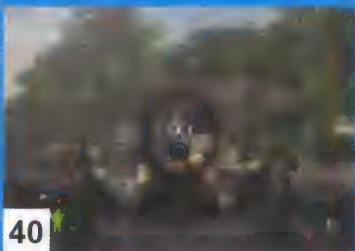
PKK	VERTINIMAS
<b>SIUŽETAS</b>	<b>9,0</b>
Tikrai vertas gero holivudinio filmo, pagal šį žaidimą.	
<b>GRAFIKA</b>	<b>7,8</b>
Gali ir skurdi, bet vietomis šis žaidimas tikrai žavios...	
<b>MUZIKA/GARSAS</b>	<b>6,2</b>
Asmeniškai man, abu aspektai paliko teigiamą įspūdį.	
<b>VALDYMAS</b>	<b>7,4</b>
Prie visko galima priprasti.	
<b>IDOMUMAS</b>	<b>8,0</b>
Nujauciu, kad „Driv3r“ pasaulyje man nentsios dar ilgai.	
Žaidimas yra įdomus ir geras, tiesiog nereikia iš jo reikalauti pernelyg daug. Ir nepamirškite, kad čia išsukau tik savo nuomonę.	
<b>GALUTINIS</b>	
<b>8.3</b>	



# REVIEW CLUB



37  
ACT OF WAR:  
DIRECT ACTION



40  
BROTHERS IN ARMS:  
ROAD TO HILL 30



43  
THE SIMS 2 - UNIVERSITY



46  
DARWINIA



49  
AGE OF MYTHOLOGY

## ŽAIDIMŲ MĖNUO

Ši kartą recenzijų skyrelis ne toks didelis, mat nusprendėme kiek daugiau dėmesio skirti naujienoms ir „hardware“ daikčiukams. Nors žaidimai yra tik keli, tačiau jie ištis idomūs, o pabaigoje Jūsų laukia smagus siurprizas.

Nepamename, kada paskutinį kartą rašėme apie „Atari“ išleistą žaidimą, tačiau šiame numeryje jų net du. Ir jei „Mėnesio žaidimo“ rubrikos svečias vertinamas labai dviprasmiškai, tai dėl kito šios kontraversiškos leidėjų kompanijos darbo abejonių nėra. Moderni kokybiška strategija, pastatyta ant ištis išpūdingo variklio ir prikaišiota pastaruoju metu baisiai populiariu video naujienų iš „karštųjų taškų“. Toliau, kaip ir užsiminėme, tikri išpūdžiai iš Antrojo pasaulinio karo. Kelios baisiai įtemptos, karo baigtį nulėmusios dienos vieno būrio vadovo akimis — kūrėjai beveik padarė tai, ką žadėjo.

Nuo rimtų reikalų pereiname prie linksmesnių ir keistesnių. Linksmoji dalis — simsai eina į universitetą. Na, gal ir nelabai linksmas, nes ir tikrame gyvenime reikia daug mokytis, o kai dar tą verčia daryti žaidimas... Keistasis žaidimas, kurį neabejotinai galima vadinti žaidimu pasaulio „arthouse“ (terminas, pasiskolintas iš kino pramonės) — nedidelės nepriklausomos studijos strategija, turinti stulbinančiai idomią mechaniką ir devintojo dešimtmečio stiliaus grafiką. To dar tikrai nematėte.

Na, ir pabaigai nedidelis siurprizas. Klasikos skyrelyje — recenzija, parašyta daugiau nei prieš du metus ir turėjusi patekti į patį pirmąjį „PC Klubas“ numerį, tačiau tiesiog nebetilpusi, kurioje senasis Bogardas postringauja apie mitologijos amžius. Dabar tai drąsiai galima vadinti klasika.

Mano namai, mano tvirtovė!







# TERORIZMO ŠMĖKLA

**KĄ IR PASAKYTI,** didėja reikalavimai žaidimams. Kažkada karinei strategijai būtų užtekė laisvos fantazijos ir bendro karinių struktūrų sandaros bei veikimo išvaizdavimo, o dabar tenka samdyti rimtą konsultantą. „Act Of War: Direct Action“ konsultavo specialistas, buvęs Pentagono darbuotojas ir techninių trilerių autorius Deilas Braunas (Dale Brown). Ir ne tik konsultavo, bet ir kūrė scenarijų. Tai, be abejo, tik žaidimo privalumas.

organizuoti net įsiveržimus į atskiras šalis. Kažkas šešėlyje... Konsorciumas...

Tokiu metu, kai nusikalstamumas siautėja nevaržomas, teisingumas susirado naują tarną. Ne, ne tai :). Žodžiu, kažkas turi imtis aktyvaus vaidmens ir suvaldyti situaciją. Ši garbė žaidime tenka Džesonui Richteriui (Jason Richter), JAV armijos veteranui bei buvusiam specialiuju „Delta“ pajėgų vadui. Jis ir ikūnys žaidėja virtualioje realybėje. Dabartinis Džesono darbas — vadovauti specialiam daliniui „Task Force TALON“, kurio paskirtis — per neįtikėtinai trumpą laiką pažaboti neramumų kurstytojus bet kuriame pasaulio taške. Na, o mūsų lauke komanda ves seržantas majoras Džefersonas (Jefferson). Be abejo, tai — herojus. Ne vien dėl darbu, bet ir dėl galimybių. Labai dažnai ji galima paleisti viena prieš būrį teroristų ar net šarvuotą techniką. Svarbiausia nepersistengti, nes kritus Džefersonui, žaidimą teks pradėti iš naujo.

Patiko jau pats žaidimo diegimo procesas. Kad nereiktų ilgai nuobodžiauti stebint lėtai slenkančią proceso juostelę (o duomenų persiusta turi būti ištis nemažai), „Eugen Systems“ liepė kompiuteriui diegimo pradžioje persiusti į kietąjį diską filmuką, kurį iškart po to paleido pilno ekrano režimu. Galėjau atsišlošęs klausyti, kaip žurnalistė dis-



kutuoja (tiksliau, daugiau tyli) aktualiomis netolimos ateities problemomis su dviem rimtais specialistais. Beje, sužetetas filmukas. Minėti specialistai turi ką pasakyti, pagrindžia savo požiūrį, bet staiga žurnalistė pareiškia, kad laidos laikas baigiasi, ir nutraukia diskusiją. Filmukas pasibaigia, o man lieka paspausti „Finish“ žaidimo diegimo lange...

Va tada ir prasideda... Kiekvieno iš 33 misijų teks kovoti prieš terorizmą. Standartinio bazės sustiprinimo iki bet kokio norimo lygio čia nėra. Paprastai yra startinės pajėgos, kuriomis ir tenka laviruoti, siekiant pergalės. Duodama bazė, ar tiksliau jos užuomazgos, kurios dėka galima padidinti savo karinę galią. Tačiau laisvai bet kokių norimų pastatų ar vienetų pasistatyti nepavyks — kūrėjai pateikia tik tam tikrą, konkrečiai misijai reikalingą statinių išsigijimo galimybę. Viena užduotis reikalauja geros prieššlėktuvinės gynybos — gaunate šansą ją įkurti. Kitur reikia bombonešių — prašom statykite. Norite tankų? O dabar jie nereikalingi, iš jų jokios naudos. Kam švaistyti vyriausybės pinigus? Sta-

## ŽAIDIMO DOSJE

„Act Of War: Direct Action“

[www.atari.com/actofwar/](http://www.atari.com/actofwar/)

KURĖJAS: „Eugen Systems“

LEIDĖJAS: „Atari“

DATA: 2005-03-18

ŽANRAS: strategija

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1,5 GHz (rek. 2,5 GHz)

RAM: 256 MB (rek. 512 MB)

Video: 64 MB (prieš šlaiderį) (rek. 128 MB)

HDD: 6 GB

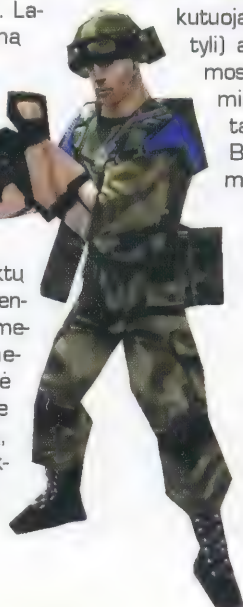
## NUOMONĖ

Tai tikrai geras realaus laiko strateginis žaidimas. Nors jis iš esmės ir nesuteikia žanrui inovacijų, žaidimo istorija ištis stumia žaidėjus testuoti veiksmą, kad išvystytų kas atsitiks pabaigoje. Realus lako filmuoti tarpai yra puikus priedas, nepaisant to, kad aktorių vaidyba kiek šlubuojanti. Jei norite gero RTS žaidimo, tikrai pasiimkite „Act of War: Direct Action“.

Michael Knutson,  
„GameZone“

## RAW

Netolima ateitis, kaip jau įprasta, nežada nieko gero (o ir ką veikti žaidėjui idealioje visuomenėje?): pasauli drasko nesibaigiančios politinės intrigos, sudarinėjami tarptautinio masto samokslai, sklendo pasaulinės energetinės krizės šmėkla. Kaip niekad suaktyvėję teroristai, gatvėse vyksta masinės gyventojų demonstracijos ir raginimai vyriausybės pagaliau imtis veiksmų. O kažkas tampo virveles, nesivarždamas





tymo darbus paprastai vykdo dronai (TALON pajėgose), tiekiami bazės. Jie atlieka reikalingą darbą ir paslaptinai dingsta, kaip zergų darbininkai dronai „Starcraft“ žaidime. Idomiau atrodo, kai namus stato ir remontuoja (!) ekskavatorius pas „U. S. Army“ ar malūnsparnis pas Consortium. Kai kuriems pastatams būtinas energijos tiekimas, todėl neužmirškite to. Statyboms įsakinėti reikia taip pat, kaip ir bet kurioje strategijoje: pažymimas darbininkas, šiuo atveju dronas, paspaudžiama statymo ikona, išrenkamas norimas pastatas ir nurodoma darbų vieta.

Statybų ir vieneto kiekį riboja resursas — ekrano apačioje, dešinėje, geltonai rodomas pinigų kiekis. Jį padidinti galima pastačius naftos gavyklą (kai kuriose misijose) arba neblogai pasipelnę pavyksta iš belaisvių. Paprastai, jei per stipriai neįsijausite šaudydami, po teroristų būrio sutriuškinimo lieka klūpoti keli nelaimėliai. Tokius pats Džefersonas arba jo sąjungininkai, net miesto policininkai gali suimti (grotelių ikona pažymėjus sava vieneta), ir iškart gautama \$250 už kiekvieną suimtą priešą, o patobulinus technologijas, ši suma išauga iki 500. Kai surenkama 10 belaisvių, jie automatiškai perkeliama į kalėjimą, ligoninę ar centrą, o tada kiekvienas belaisvis kas 10 sekundžių jūsų kasą papildys 50 dolerių. Saviškiai taip pat stipriai nukenčia mūšiuose. Sužeistas kareiv-



Gaminant, pavyzdžiui, tankus, be abejo, būtų reikalinga didelė gamykla, tokios technikos palapinėje neišauginsi, todėl „Act Of War“ siūlo kitokią sprendimą. Krovininiai malūnsparniai atgabena didelę dėžę, iš jos išrieda užsakytas tankas, o nešėjas su tuščia dėžė galantiškai pasišalina. Kai nusiperkate lėktuvus, gaudate dar kelis valdymo mygtukus. Norėdami padangų skrajūnus panaudoti, paspauskite atitinkamą ikoną, o tada nurodykite taikinį žemėje. Visai nebūtina pataikyti ant konkretaus norimo objekto, lakūnai nėra žiopli, atsirinks kam pame-

## TERORISTAI TURI GALINGĄ PRIEŠLĖKTUVINĘ GYNYBĄ, BUNKERIUS, LĖKTUVUS, TANKUS, KAMIKAZIŲ SUNKVEŽIMIS

vis eina daug lėčiau, todėl stabdo būrį. Kuo stipresnis sužeidimas, tuo prasčiau juda kareivis. Kai kareivis vos gyvas (trumputis raudonas siūlelis sveikatos juostoje), jis visiškai nepajuda. Jei laikas nelaukia, tenka pasielgti nehumaniškai ir palikti jį mūšio vietoje. Nesulaukęs pagalbos, jis netrukus mirs. Jei turite medicinos malūnsparnį ir laiko, galite atskraidinti jį prie sužeistitojo. Per kurį laiką medikai visiškai atstato sveikatą.



tėti „siuntinuką“. Vos tikslas nurodomas, iš žemėlapių krašto pasirodo lėktuvai, kurie palyginus lėtai priskrenda iki taikinio ir atakuoja. Derėtų atminti, kad viena lėktuvų rūšis puls tik tankus, kita — tik pastatus ir t.t. Todėl, jei prieštankinis lėktuvas bus pasiūstas

atakuoti priešo bunkerio, jis, negalėdamas nepaklusti, atskris iki tikslo, tačiau pasišalins nepaleidęs nė vieno šūvio.

Beje, terminas „teroristas“ anaipatol nereiškia, kad tai pavienis asmuo, apsiraukęs sprogmenimis. „Act Of War“ teroristai turi galingą priešlėktuvinę gynybą, bunkerius, lėktu-

vus, tankus, kamikadzių sunkvežimius... Tenka nuspręsti, kaip ir kuo geriau atakuoti. Galbūt pėstininkai turi pirmiausia sunaikinti priešlėktuvinę gynybą, o tada jau laukti lėktuvų antskrydis. O gal viską naikinti tankais, gal negaila ir lėktuvų? Lėktuvų siūsti po vieną nerekomenduojau, geriau iškart pakankamą kiekį numatyto objekto sunaikinimui. Ir paauz tarp lėktuvų išsiuntimų į tą patį taikinį dera mažinti iki minimumo. Atpažinęs priešą ore, lėktuvas paleidžia raketą jam sunaikinti. Viena me lygyje per daug įsijaučiau, prisi-pirkau tankų, snaiperių, paskui teko už pusę kainos parduoti vieną iš bokštelių, kad nusipirkčiau droną statyboms. O paskui pasipelniau iš belaisvių ir pasistačiau naftos gavyklą. Žaidime gausu pastatų su specifi-



nėmis savybėmis, nemaža technikos įvairovė, gera netolimos ateities ginkluotė, o paskutiniame lygyje ar „Engagement“ režime jau galima pasinaudoti super ginklu...

Pažymėjus bet kurį žmogų, nepriklausomai kas tai būtų — paprastas pėstininkas, granatsvaidininkas ar snai-peris, matomas jo pavadinimas, nurodoma, kam naikinti jis geriausiai tinka (gera savybė) bei galimi režimai. Galime įsakyti gulti ir judėti lėtai, bet pakankamai nepastebimai, galima liepti slapstyti, naudojantis medžiais ar kitais objektais, ar saugoti teritoriją. Žmonės gali eiti į pastatus ir tinkamai išnaudoti atsiverusias naujas apšaudymo galimybes. Prireikus jie patys perbėga prie kitos pastato sienos ir apšaudo priešą iš tos pusės. Jei jums tai labiau patinka, liepkite kareiviams užlipti ant stogo. Norint išvaryti kompaniją iš namo, tenka pažymėti namą ir paspausti ikoną „išėiti“. Atskira ikona skirta GUOS drono paleidimui. Jis nuskrenda į nurodytą tašką ir kabo ten, nejudėdamas 30 sekundžių, leisdamas matyti apylinkes.

Žaidime labai daug vaizdo interpu, bet jie netrukdo, atvirkščiai, padeda įsijausti. Dauguma jų filmuoti,





kas irgi nėra labai įprasta. Gražu, itin kinama, efektyvu. Nebent generolą galėjo parinkti simpatiškesnį, ne tokį susiraukšlėjusį. Veiksmo intarpai, kai grūna sienos, lėktuvų antskrydžiai jau ne filmuoti, o įprastiniai, kompiuteriniai. Nors pradedant žaisti mini žemėlapyje tikslas parodomas minguliuojančiais rombais, tačiau video intarpų pravartu pasiklausyti. Tai tikrai prideda žaidimui idomumo. Karinės aplinkos išpūdi smarkiai sustiprina ekrano krašte rodoma kryptis ir atstumas iki tikslo. Ekrano apatinėje dalyje kartais pasirodo bėganti eilutė: raudona — jei naujienos prastos, ir žalia — jei geros. Video intarpai atsiranda ir prieš kiekvieną naują užduotį, tik tada jie rodomi viršutiniame kairiame ekrano kampe. Ir vėl matome filmuotą medžiagą, po kurios seka tikslu nurodymas žemėlapyje.

Ką ir slėpti, žaidimas tikrai primena „C&C Generals“. Ar tai blogai? Vartotojo sąsaja, valdymo langai išdėstyti pažįstama maniera. Vietu žymėjimas, gaminimas veikia taip pat, tik judėjimui skirtas dešinys klavišas, kaip įprasta daugumo-



ce menu" ikona, ir bus pateiktas nauju pastatų, jų galimybių, naujai pasiektų technologijų paaiškinimas. Nauji nurodymai ateina priimant duomenis (slenkanti raudona juostelė viršutiniame dešiniame kampe). Norint peržiūrėti einamas ir įvykdytas užduotis, spauskite „Objectives“, kur papildomai rasite trumpus patarimus, kaip pasiekti užduotį.

Nepaisant minties, kad vienas būrys susidoroja su bet koku priešu bet kokiaje vietoje, scenarijus ištis

neblogas. Ne be reikalo Deilas Braunas 14 kartų pripažintas autoriumi, kurio knygos geriausiai parduodamos. Kuo jau kuo, bet scenarijumi ir grafika „Act Of War“ tikrai len-

## KA IR SLĖPTI, ŽAIDIMAS TIKRAI PRIMENA "C&C GENERALS"

kia „Generolus“. Žavi profesionalumas, idėtas į žaidimą: scenarijų rašo savo srities profesionalas, vaidybiniai tarpai su aktoriais ir savo srities žinovu operatoriumi.

Viskas labai gražu, tai kas gi blogo? Per daug užuominų į „C&C Generals“. Medicinos malūnsparnis kartais negydo ir nepaleidžia žmogaus. Viena iš pirmųjų lygių, nepaisydamas primygtinai patarinėjančio kažkokios mergiotės balso pasukti į šalį, nes priekyje priešo itvirtinimai ir bus pavojinga, judėjau pirmyn, netekdamas nemažai kareivių. Kai galų gale išitinkau, jog nepajėgiau prasibrauti, pasukau į šalį. Susidūriau su mažesniais teroristų būriais, sunaikinau juos. Radau saviškius. Naujai surastos mašinos neklusė. Medicinos malūnsparnis negydė, nors keli kareiviai vos kvėpavo. Tik tada nuėjau, kur liepė isklymas. Ir ką? Kai vėl grįžau į tą pa-

čią saviškių buvimo vietą, viskas sustvarkė: stačiau pastatus, siuntinėčiau tankus, pagaliau pagyčiau savo būrį. Išvada: neik, kur niekas neliepia. Išeinant į pagrindinį me-

niu, kartais pelės žymeklio išvaizda likdavo tokia, kokia ką tik buvo žaidime. Nors, sako, jau išėjęs pataisy- mas. Gaila, nespėjau jo išbandyti.

Teks pasakyti keletą pagyros žodelių ir grafikai. Tai dar viena sritis, kur padirbėjo profesionalai. Kalbu ne apie programuotojus. „Eugen Systems“ vyriausiasis prodiuseris surinko profesionalių architektų bei pastatų dizainerių grupę, kuri ir padirbėjo, kad atsirastų tai, ką matome. Negana to, kad tai patrauklu akiai, bet dar visa tai įmanoma sugriauti. Pastatai, aikštės, gatvės, parkai labai tikroviški, detalūs. Gražūs medžiai, už kurių galima pasislėpti kareiviui, ar nuversti jį tankui. Priekaištas: nuverstas medis kartais gulėdamas siūbuoja, tarsi vis dar stovėtų. Net priartinus kamerą, kai atsiranda daug priekaištų detalumui, tikslumui, „Act Of War: Direct Action“ grafika lenkia daugelį kitų RTS. Kartu galima išvysti ir visokių idomybių. Pavyzdžiui, Rusijoje užrašas ant granitinės lentos: „V. I. Leninas — Raudonosios Armijos ikūrėjas ir organizatorius“, parašytas originalo, t.y., rusiškais raidėmis. Didelis grafikos plusas — begalė smulkmenų: išbarstytos šiukšlės, skalbiniai ant virvės, gelės prie vandens ir t.t. Labai išraiškingi mūšiai: sprogo draskomas pastatas, išsilakstančios skeveldros, dūmai, dengiantys namus. Dėl tų dūmų kartais net tenka priartinti kamerą, nes jie užstoja vaizdą. Pašautas malūnsparnis bejėgiškai, kaip sužeistas paukštis, mėgina išsilaikyti ore, suka ratus vis artėdamas prie žemės, kol galų gale į ją teškiasi. Malūnsparniams apšaudant tankus net dreba vaizdas ekrane.

Daugelio žaidėjų režimu žaidžiama vietiniame tinkle ar Internetu. Galima pasirinkti vieną iš trijų pajėgų — „Task Force TALON“, „U. S. Army“ arba „The Consortium“ ir vesti ją į pergalę.

Išvada: „Act Of War: Direct Action“ palyginus paprastai perkandamas, lengvai įvaldomas, gražus akiai ir gana idomus žaidimas. Nuosprendis: pirkti. **PC**

## PCK VERTINIMAS

**PIRMAS IŠPŪDIS** 8,2

Naujienų patalpa

**GRAFIKA** 9,1

Labai išraiškingas žaidimas

**GARSAS** 7,8

Tradiciškas kareivinis garsas

**VALDYMAS** 8,5

Niekas sudėtingo

**IDOMUMAS** 9,0

Išraiškingas, įdomus žaidimas

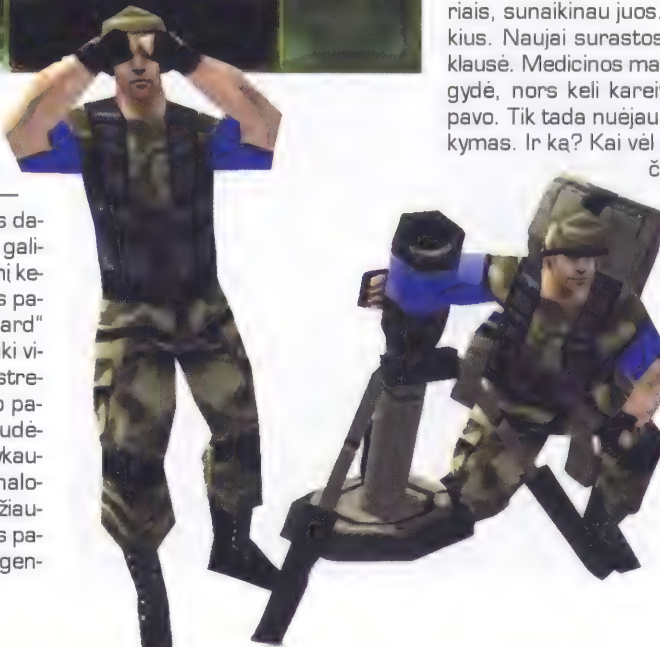
**GALUTINIS**

Malūnsparnis lygėjęs iki galo žaidimo, kas ne itin dažnai būna

8.9



je strategijų, o ne kairys, kaip buvo „Generoluose“. Naudinga neužmiršti apie grupių egzistavimą. Grupės sudarymas — „Control“ + skaičius. Naudingas dalykas — „waypoint“, kurio dėka galima užduoti aplinkini, sudėtingesni keliai. Beje, „Generolu“ mylėtojų patarčiau pradėti žaisti iškart „Hard“ sudėtingumu, nes „Standard“ iki vidurio žaidimo labai lengva. Ekstremalams skirtas „Very Hard“, o pasivaikščiotojų mėgėjai „Easy“ sudėtingumo neras... Galima paisyti „Engagement“ („Skirmish“ analogas) režime, bet ten priešas žiaurus ir negailestingas. Prireikus pagalbos, galima paspausti „Intelligen-







## BROLIAI RANKELĖS

### ŽAIDIMO DOSJE

„Brothers in Arms: Road to Hill 30“

www.brothersinarmsgame.com

KŪRĖJAS: „Gearbox Software“

LEIDĖJAS: „Ubisoft“

DATA: 2005-03-18

ŽANRAS: FPS

### REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1 GHz (rek. 2,5 GHz)

RAM: 512 MB (rek. 1024 MB)

Video: 64 MB su „pixelshader“ (rek. 128MB)

HDD: 5,0 GB

### NUOMONĖ

Prieš pradėdamas žaisti „Brothers in Arms“, galbūt, tikėjau per daug – ilgas laukimas ir triukšmingos reklamos taip nuteikia daugelį. Žaidžiant žaidimą, entuziazmas dėl to, kad BIA atgaivins išsikvėpusį Antrojo pasaulinio karo žanrą, blėso. Nors žaidimas pasiūlo unikalią naują patirtį, neturi nieko tokio labai novatoriško. Tačiau bent kartą peržaisti gali būti labai smagu, ypač dėl istorinių naujovių.

Alex D,  
„Gamer's Hell“

**IŠKART** pasakysiu, kad straipsnio pavadinimas neturi nieko bendra su tuo, ką aš manau apie naują „Gearbox“ ir „Ubisoft“ darbą. Tiesiog taip „Brothers in Arms: Road to Hill 30“ pažodžiui išvertė „PC Klub“ redakcijos darbuotojai. Šmaikštu... Ypač įvertinus tai, kad niekam, išskyrus mane, šis žaidimas nepaliko teigiamo įspūdžio.

### ARTOJAS

O taip atsitiko todėl, kad tie, kurie laukė žaidimo žiūrėdami į paveikslukus, tikėjosi, kad „Ubi“ ruošia židuką „Call of Duty“ seniai. Tuo tarpu,

žmonės, kurie karts nuo karto pasikaito, vylėsi kokybiško „Full Spectrum Warrior“ stiliaus žaidimo antro pasaulinio karo fone. Dar kiti pažiūrėjo, ką seniau veikė „Gearbox“, ir tikėjosi... Gavosi nei šis, nei tas.

„Brothers in Arms“ negimęs tapti žudiku. Negimė jis ir taktiku, strategu ar šiaip didžiu... Jis gimė paprastu, savotiškai patraukliu žaidimu, jau iki kaulų smegenų pažįstama tematika ir su šokiais tokiais būdo bruožais. O kaip būna su būdo bruožais? Vieni juo paprasčiausiai priima, kiti ne... Viena aišku, bendraujant su žmogumi ar žaidimu, į jo keistenybes negali nusipjaut – arba jas priimi, arba keliauji ieškot kitą objekto bendravimui.

Anoje pastraipoje tyčia palikau ne visai logišką daugtaškį. Tikiuosi, daugelis jūsų prisiminė, ką „Gearbox Software“ veikė seniau... Neprisiminėte? Na, bala nematė... „Halo“, „Tony Hawks Pro Skater 3“ ir „007 Nightfire“ adaptacijos AK bei darbas su žaidimu „Half Life“ (įskaitant ir „Blue Shift“ bei „Opposing Force“). Pripažinkime, „Gearbox“ patirtis milžiniška, tad nenuostabu, kad aš tikėjauosi itin giles ir sudėtingos taktinės šaudyklės su siužetu, prilygstančiu ar net pranokstančiu garsiu





„Band of Brothers“. Vėlgi, gavosi nei šis, nei tas...

Labiausiai „Brothers in Arms“ man tapatinasi su pajūrio smėliu: paimi sauja — smėlis kaip smėlis, bet pasiknišęs tikrai gali rasti gintarėlius...

### SMĖLIS KAIP SMĖLIS

Žaidimas kaip žaidimas. Jei žmogus, neieškantis ar nesidomintis gintaru, paima sauja smėlio, tas smėlis jam ir atrodo kaip smėlis. Palaikiai toki rankoj ir išmeti... Jei žaidėjui aktualiai Antrojo Pasaulinio karo tematika arba, žaisdamas žaidimą, jis nesiruošia ieškoti kažkokių gilių prasmų, „Brothers in Arms“ (toliau — BoA) tampa žaidimu, kurį suinstaliavęs, netrukus išinstaliuoja. Tai nėra tipiška WWII šaudyklė, todėl didžioji dalis žmonių atkrinta, tik išeik pirmąsias dvi misijas. Išlikę ieško gintarėlių...

„Brothers in Arms“ — tai ne „Medal of Honor“ ir ne „Call of Duty“. Jame nėra intensyvumo ir agresyvios kovos, kurios centre mes vieni su PPSH rankose išguldom puse Berlyno gynėju. Ne „Brothers in Arms“ — tai, „atseit“, taktinė, „atseit“, šaudyklė. Iš tikrųjų — tai nei tas, nei tas. Ilgai galvojęs supratau, kad tai — geras daiktas žmonėms, pavargusiems tuščiai šaudyti ir pažaisti kažką, kur reikia ir pagalvoti. Tiesa, galvojimo žaidime nedaug — tai ir yra jo problema. Tiesiog žaidimas pernelyg primityvus ir paprastas, kad būtų taktinis, ir pernelyg lėtas, ir, atseit, realistiškas, kad būtų šaudyklė. Nežiūrint į tai, jis man patiko, nes net ir tai, kad žaidimo mechanika yra neišbaigta, nepaneigia fakto, kad BoA yra puiki laiko praleidimo priemonė. Žmonės, kalbėdami apie automobilių modelius, kartais vartoja pösaki „Perechodas“, taip apibrėždami, kad vienas ar kitas automobilis yra pereinama versija tarp dviejų vienas paskui kitą einančių modelių. BoA yra „Perechodas“ žanrų prasme, bet, kaip jau

minėjau, vis dar nėra aišku, ar tai šaudyklė bando tapti taktine, ar taktinė — šaudykle.

O visumoje BoA — kaip ir tas smėlis... Kaip ir daugumos šiuolaikinių žaidimų, veiksmas nukeliamas į Antrojo Pasaulinio karo laikus. Vėl lipame į desantininko batus, pasitikrinam, ar pritvirtintas parašiuoto kablys, ir kaip tik tuo momentu lėktuvas pakerta zenitinio pabūklą sviedinys. Sakoma, kad žaidimas kurtas remiantis tikrais faktais, ir nematau prasmės tuo netikėt — O dienos išvakarėse dauguma parašutininkų iš tiesų šoko būtent tokiu būdu. Tiesiog erzina nuolatiniai „deja vu“... Žiūri intro ir bijai, kad „leidai“ BoA, o groja MoH. Ir apskritai... BoA iš MoH pasiskolino daugiau nei norėtusi. Žaidimas vyksta identiška „Pacific Assault“ žaidimui. Mes dalyvaujame vienoje operacijoje, misijos nuoseklios

Sutinku, kad dauguma amerikiečių, kovojusių mūsų žemyne, buvo dar žali ir neparuošti, tačiau tas perdėtas dramtizmas, užklupęs mus pastaruoju metu, jau varo į neviltį. Prieš penkis metus visi amerikiečių herojai buvo „kietiaikai“, dabar staiga visi kaip sutarę suskydo. Juokinga!

Antra vertus, 101-osios kelionė į kalvą 3D dėstoma nuosekliai, ir puikiai leidžia įsivaizduoti, ką išties toje kelionėje patyrė JAV kariai. O gintarėliai... Paprastai, prieš prasidedant misijai, mes tampame kažkokio pokalbio tarp karių liudininkais... Tai štai, šie pokalbiai išties yra puikūs, tikri gintarėliai... Perliukai! Ypač ta vieta, kurioje kariai diskutuoja, kuris super didvyris yra kietesnis...

— Supermenas „neveža“, — sako akinuotas ir liesas radistas, — kokio velnio būnant super herojumi reikia persirenginėti akinuotu asilu?

— Jau iš ko iš ko, bet iš tavęs,

pats ju „užspaudimo“ procesas kartais būna net labai idomus, nors ir monotoniškas.

Iš principo jūs visada vadovausite keliems kariams. Paprastai tai dvi tam laikmačiui būdingos ir standartinės komandos, plius jūs kaip būrio vadas. Jūsų vadovaujami kariai skirstomi į atakuojančią ir pridengiančią komandas. Atakuojantys yra ginkluoti lengvais automatais ir granatomis, siunčiami „išrūkyti“ priešo iš griovio, į kurį juos išpaudė pridengiančioji komanda. Kariai, sudarantys pridengiančiąją komandą, paprastai ginkluoti pusiau automatiniais karabiniais ir vienu BAR. Taigi jie gali atakuoti iš solidaus atstumo ir turi išties gąsdinančią ugnies galią. Kartais jūsų komandoje bus tankas, jis atliks vienos iš komandų rolę, tačiau tankistai yra visiškai debilai, taigi jokio malonumo su jais dirbti. O gaila.



ir dėstomos kaip prisiminimai. Prieš misiją mums pranešama, kur vyks veiksmas, o balsas už kadro virkauja apie savo liūdna dalį ir sunkią atsakomybės našta.

### I DIDN'T WANT TO BE A SQUAD LEADER

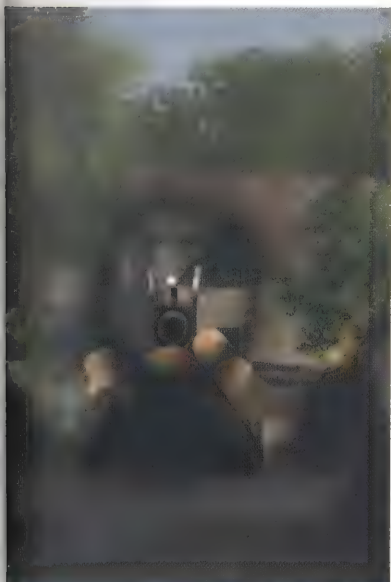
Žaidimo siužetas — taip pat kaip tas smėlis... Viena sauja iš pažiūros lygiai tokia pat, kaip ir visos kitos dešimtys kvadratinio kilometru, bet gintariukų yra. Ne kiekvienoj saujoj, bet yra. Neslėpsiu, amžinas balso už kadro virkavimas dėl atsakomybės ir karo patirtų baisenybių erzina. Taip ir norėjosi sušukti — „Nu „nesistumk“ tu kaip boba! Būk vyras!“.

akiniuoti, tokių dalykų nesitikėjau, — atšauka seržantas ir priduria — supermenas „veža“, nes jis gali lydyti daiktus akimis, seni! Akimis!

### UŽ KUPSTO, UŽ TVOROS...

Taigi BoA nėra šaudyklė. Paprasčiausiai, ne šaudyklė todėl, kad taikliai šaudyti žaidime išties sudėtinga, o mirti lengva. Antra vertus, šaudyti fricus į nugarą, kol jie susigūžę slepiasi griovyje, yra paprasta. Būtent todėl kūrėjai nusprendė, kad BoA yra taktinė šaudyklė. Iš pradžių turime priversti vokiečius sulsti į griovį, o paskui sušaudyti kaip avinų banda. Sušaudymo procesas išties malonumo netekia, tačiau

Kaip tai veikia? Na, labai paprastai. Kiekvienas vokiečių ar ju būrys virš galvų nešasi „užspaudimo“ matuoklį, kuris rodo būrio būseną. Baltas matuoklis reiškia, kad vokiečiai stovės ir šaudys į jus ar jūsų karius. Jei jūsų būrys ima atakuoti vieną iš vokiečių karių, jo matuoklis kinta, ir kai pasidaro raudonas, tai reiškia, kad jis bijo iškišti galvą. Tokiu momentu kitas jūsų būrys arba jūs pats privalote atlikti apėjimo manevrą ir susirasti ugnies tašką, iš kurio žiūrint „užspaustasis“ neturi priedangos. Jį nukovus, surandama nauja priešo pozicija, ją dideliu atstumu pagasdina pridengia-





masis būrys, tuo momentu puolantieji pajuda arčiau priešų pozicijų. Pasiekę priedangą, puolantieji tampa pridengiančiais, kad pridengiantieji, galėtų pajudėti į priekį ir vėliau, šaudydami mažesniu atstumu, sugeneruotų didesnę ir tikslesnę ugnies galią. Paprastai po šio veiksmo vokiečiai sukiša galvas į smėlį, taigi — vėl apėjimo manevras ir vėl viskas iš pradžių.

Priklausomai nuo vietovės, kurioje kausitės, jūsų darbas bus siuntinėti du karių būrius nuo kupsto iki kupsto, nuo tvoros iki tvoros.

Toks tasymas paprastai atliekamas mechanškai ir teikia tik dalinį malonumą. Vis tik, kone kiekviename lygyje „užsirausite“ ant kulkosvaidžių ar mirtųjų ugnimi dengiamų pozicijų — štai šie momentai yra tikri gintarėliai. Norint efektyviai „užčiaupti“ kulkosvaidį ir neprarasti būrio karių, kartais reikia pagalvoti ir paplanuoti.

## PAPT ANT STOGO, PAPT ANT LAPO

Kaupias balose vanduo... Žaidimo grafika ištis stulbinanti. BoA „sukasi“ ant „Unreal“ varikliuko ir atrodo ištis nerealiai, o ir lietuvišimiau ne be reikalo. Kai lyja, BoA ištis gražus, be to, iš šalma barbenantys lietaus lašai sukuria ištis jaukią atmosferą. Puikūs ir specialieji efektai, ir karių modeliai... Viskas puiku! Išskyrus kraują, kuris labiau primena gerokai skiestą vyšnių sirupą. Įveikinėjant žaidimą ir skaičiuojant D+ diene-



les, atrakinsite įvairiausius papildomus žaidimo elementus, kodus, faktus, archyvinę medžiagą. Tai štai, būtent čia galėsite įvertinti žaidimo dizainerių darbą, stebėdami realias žaidimo vietovių nuotraukas.

## NE VISKAS SMĖLIS...

Kas smėlis. Ypač jei planuojate jame knistis, ieškodami gintariuko. Paprastai, kuičiantis smėlyje, taip pat sėkmingai galima rasti ir kaktų. Žaidime kaktų irgi yra. Nemaloniusi ju, žinoma, susiję su tuo, kad BoA senamadiškai nestabilus. Jau senai nemačiau taip

lūžinėjančio ir niekšybės krečiančio žaidimo. Dar vienas BoA pomėgis — lūžti taip, kad persikrautų kompiuteris. Tai mane šokiravo. Tiesa pasakius, netgi patikrinau visas savo tvarkyklių versijas, tikėdamasis rasti kokią pasenusią ir suversti „crash“ kaltę ant savo aplaidumo. Vis tik ne... Vėliau sekė oficialus BoA techninis forumas, kuriame juodu ant pilko skundžiasi šimtai žmonių, tarp kurių netgi kolegos žurnalistai iš vakarų. „Gearbox“ atsiprašinėja, kuria pataisais, kurios kažka gal ir pataiso, gal ir ne... „Viskas priklauso nuo jūsų sistemos“ — sa-

ko „Gearbox“ atstovai — „jeigu pataisa nepadeda, eikite į žaidimo „registrus“, ten atjunkite“... Pala pala... Aš tai nueisiu į registrus ir susitvarkysiu... O tu paaiškink tokius dalykus žmogui, kuris kompiuterį naudoja Tik žaidimui!

## ABSURDAS.

Kiti žaidimo trūkumai — tai jau minėtas kūrėjų neapsisprendimas, kokio stiliaus žaidimą daryti. BoA, kaip taktinei šaudyklei, trūksta taktinių galimybių. Puolimas vyksta duodant po vieną komandą vienam būriui, jokio planavimo, jokių fazių ir t.t. ir panašiai. Bandant žaisti BoA kaip parastą šaudyklę, greitai miršta būrys ir jūs kartu...

Nenuostabu, kad niekam mūsų redakcijoje jis nepatiko. Na, nebent tik man... Bet aš esu ligonis, man patinka karas ir viskas, kas apie karą... Jei manai, kad ir tu toks pat — sveikas atvykęs į bendrą palatą... Jei ne — palik BoA rinkti dulkes par duotuvės lentynoje. **PC**



## PCK VERTINIMAS

**PIRMAS ĮSPŪDIS** 6,9

Pateiktas kulp „Pacifc assault“, vaizdas kulp id „Spearhead“.

**GRAFIKA** 9,2

Nieko nepelėdė.

**SIUŽETAS** 8,0

Pasiroškite asmeninį... Bos daug asarų.

**GARSAS** 9,2

Pilus dar 0.5 oz lietaus barbenimą į šalį.

**VALDYMAS** 7,5

Už tai, kad reida perkongiturovi. Vėliau žaisti malonu.

Vidurinėje kokybės žaidimas, iki nesėkmes, kuriai atitinka būryk. Faktas kaip žymos — kokybės žaidimo rašau rešyti negaliu. Tačiau būkite atsargūs... Patendykite dmu, nes BoA turi vieną savybę — jo arba patinka, arba ne... Tarpinių variantų — „patendykite“, „šaip sau“ ar „iš bėdos“ čia nėra.

## GALUTINIS

**7.5**



# ATSPĚK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksimė nugalėtoją, kuriam atiteks šokių kilimėlis ir žaidimas „Logic 3 Dance Dance Dance“. Praėjusio numerio konkurso nugalėtojas — Aurimas Dulskis, Utena.



I	N	K	M	I	E	S	C	F	E	X	L	G	(C)
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

[illegible]

F E M I

[illegible]

S H A D E      W R A T H      O F      A N G E L S



# PRIZAS





# MOKSLAI SIMSŲ PASAULYJE



**ŽAIDIMO DOSJE**  
„The Sims 2 - University“  
thesims2.ea.com

**KŪRĖJAS:** „Maxis“  
**LEIDĖJAS:** „Electronic Arts“  
**DATA:** 2005-03-20  
**ŽANRAS:** simsai

**REIKALAVIMAI SISTEMAI**  
**CPU:** 800 MHz  
**RAM:** 256 MB  
**Video:** 32 MB  
**HDD:** 3,5 GB

## NUOMONĖ

„University“ nebuvo ta kryptis, kuria norėjosi, kad „The Sims 2“ eitų – tai nebūtina, tačiau aš žaviuosi papildymo unikalumu ir dar kartą nusiiu kepurę prieš „Maxis“. Netgi jei per daug nesidžiaugiate universitetu, kaina verta vien dėl įtakos matuoklio, taip pat 125+ daiktų, kurie pridedami prie ir taip turtingo žaidimo. Šis išplėtimas vertas būti bet kurio fano kolekcijoje. Juk tai pirmas „The Sims 2“ išplėtimas, tad jį verta įsigyti vien tik dėl sentimentalų priežasčių?

Dexter Pearson,  
„AceGamez“

**SIMSŲ** istorijos priminti, ko gero, neverta — visi ją puikiai žino, kiekvienam aišku, jog „The Sims“ — tas žaidimas, kuris sudrebino visą žaidimų rinką. Po pirmųjų simsų pasirodymo priekini ėjo aibė papildymų, kurie, mano nuomone, nebuvo verti didelio dėmesio. Tačiau išėjus naujam „The Sims 2“, nuomonę teko keisti, papildymai ant šito pagrindo atrodys kur kas patraukliau bei idomiau. Matyt todėl man ir kilo noras pratesti gyvenimą simsų pasaulyje kartu su pirmuoju papildymu „The Sims 2 University“.

## AMŽINAS

Spėju ne vien mano, bet ir daugelio nuomone, universitetas yra ta gyvenimo atkarpa, kurioje įvyksta daug dalykų, reikšmingų tavo gyvenime. Pavyzdžiui, pirmoji meilė, nepakartojami „tūsai“, pažintys su naujais, idomiais žmonėmis ir aibės linksmybių. Tas pat bus ir Simsų pasaulyje. Simsai linksminsis, isimylės, trokš naujų dalykų, išgyvens nesėkmes, triukšmingai švęs laiminguosius gyvenimo momentus, igys išsilavinimą arba krimsis dėl neišlaikyto egzamino. Simsų gyvenimą papildys nauji norai ir naujos baimės. Dabar simsas bijos neišlaikyti egzamino, negauti baigiamojo diplomo, nesusirasti merginos (vaikino), būti išmestas iš universiteto ir panašiai. Tik pradėjus žaisti, nusprendžiau nepulti iškarti universitetą, o pasimėgauti įprastu simsų pasauliu. Pasitelkęs kūrybiškumą, sukūriau jaukią šeimynėlę — vyrą ir žmoną. Ilgai

netrukus gimė dukrelė. Baigus vidurinę pasakiškais pažymiais (pasigirsiu — A+), teko išleisti ją į universitetą. O pakliūti ten nebuvo taip sunku, kaip įsivaizdavau, užteko paskambinti telefonu, ir mašina atvažiavo jos pasiimti. Na užsiregistruojau, išsirinkau bendrabutį ir aš jau čia...

## INTRO

Na pagaliau... pagaliau, pamatęs filmuką. Pagaliau sužinojau, ko vertas šis papildymas. Filmukas buvo gana juokingas, bet idomus. Įsivaizduokite: mano (jei galima, taip vadinasi, tiesiog labai prie jos prisirišau) dukrelė išlipa iš mašinos, ją palydi tėvelis (biologinis), su ašaromis akyse atsiveikina ir pasako, jog būtų atsargi. Na, dukrelė, žinoma — „Tėti baik, juk čia tik universitetas, kas blogo čia gali nu-

tikti?“ Na, galbūt ir taip... Ir stauga prabėga nuogas vyriškis, linksmas sau kažką dainuodamas, tėveliui belieka susiimti už galvos, o man tik garsiai nusijuokti... Vaizdas patamsėja — aš jau universitete.

**GYVENIMAS BENDRABUTYJE**  
Na štai, aš jau bendrabutyje. Čia viskas atrodo miela ir jauku, jau matau savo

kambariuką, kuriame vos telpa pigiausia lova ir stalas su aparatu panašiu į kompiuterį. Na apie savo kambarį, manau,

**SIMSAI IŠEIS KAIP IR I DARBA, O GRĮŽTANT, SUŽINOSIME JŲ REZULTATUS**

daugiau nieko ir nepasakysiu, žygiuokime toliau. Virtuvė visai patiko, valgyt darytis pačiam nereikės, yra virėja, kuri viską deda ant stalo, telieka pasiimti ir atsisėdus su kitais studentais kimšti pilva. Na, žinoma, nebent jūsų simsas užsinorės užkasti naktį,



tada jau teks parodyti savo kulinarijos sugebėjimus. Vyrų ir moterų tualetai yra atskiri (kaip ir turi būti), tačiau higiena ten ne pati geriausia. Ant sienos viso labo kaba keli dušo kranai, po kuriais tenka maudytis, bet juk čia bendrabutis. Neapsieita ir be pra-

trys, prie kiekvieno iš trijų miestelių prisidės po viena „University“ miesteli (prireikus, galima sukurti ir savąjį) — žodžiu, iš kokio miestelio kils simsas, ten jis ir kelias studijuoti. Pradėjus kalbą apie pinigus, studentui jų tikrai netrūks — už gerai pabaigtą semest-

## NET IR UNIVERSITETE VEIKIA „BUILD“ REŽIMAS, TODĖL GALĖSITE PASITOBULINTI SAVO KAMBARI AR KITAS BENDRABUČIO VIETAS

mogu: čia rasime šachmatų stalą (beje, logika gerina). Taip pat žaidimų aparatai, televizorius, muzikinis centras ir beveik viskas, ko reikia jauniems studentams, kad jie galėtų atsipūsti... Beje, net ir universitete veikia „build“ režimas, todėl galėsite pasitobulinti savo kambarį ar kitas bendrabučio vietas (žinoma, turėdami pinigų).

Bendrabučių pasirinkimas gana nemenkas, viename miestelyje jų bus bent trys, o prireikus, žinoma, galite pastatyti ir savąjį. Kaip ir originaliame „The Sims 2“ žaidime, miesteliai liks tie patys

ra studentas gaus po 1000\$ ir daugiau.

### MOKSLO ŠAKNYS

Mokymasis ypatingai daug problemų nesukels, užteks kiekvieną dieną padirbti prie užduotų namų darbų bei atlikti keletą darbų prie kompiuterio. Mokymosi laikas priklausys nuo pasirinktos specialybės, o jų yra ištis nemažai: moklininkas, mechanikas, gydytojas, gamtininkas, kareivis ir kitos. Tačiau į dieną valandų, praleistų universitete, nebus labai daug (viso labo 2–4). At-



ėjus laikui eiti į klasę, turėsite paspausti ant savo simso ir išsiusti jį ten. Kad ir kaip būtų gaila, nematysime simso, sėdinčio klasėje ir klausančio dėstytojos paskaitų. Simsai išeis kaip ir į darbą, o grįžtant, sužinosime jų rezultatus.

Visa mokymosi kursą sudaro keturi lygiai, kiekviena lygį sudaro du semestrai, kurie trunka iki penkių parų. Mano dukrelė kursą pabaigė vien tik A+ (na, viena semestra netyčia įsivėlė B+, bet greit susigriebėm). Išlaikius semestra ir prasidėjus kitam, iš simso po truputį bus reikalaujama vis daugiau — tobulinti sugebėjimus (kiekvienai specialybei skirtingai), daugiau laiko praleisti mokantis ir panašiai. Tai pat reikėtų paminėti, jog atsirado naujas gyvenimo etapas: pabaigus universitetą, mano dukrelė paaugo vienu gyvenimo etapu ir tapo suaugusia moterimi. Kaip jau minėjau, baigus universitetą, neatsitiko nieko ypatingo, ko tikėjausi, nebuvo „apdovanojimų ceremonijos“, didžiulio vakarėlio (na teko suplanuoti pačiam) ar panašiai. Tiesiog parodomas trumpas filmukas, jog dukra pabaigė studento

gyvenimo etapu ir gavo diplomą. Tada paprašoma per 48 h palikti universitetą...

### SUGRĮŽIMAS NAMO

Palikus universitetą, dukrelė grįžo namo, ten jos laukė senstelijė tėvai. Beliko sukviesti visus „universitetinius“ draugus ir iškelti triukšmingą vakarėlį „The Sims 2 University“ garbei. Žinoma, buvo šiek tiek liūdna palikti universitetą, bet juk bet kada galiu ten grįžti su nauja simsu karta. O toliau gyvenimas tęsiasi, kaip ir originaliame „The Sims 2“ — gana monotoniškai...

### PABAIGAI

Ši karta „Maxis“ idėja tikrai nebloga, tik galbūt ją buvo galima labiau išplėsti, tačiau tikrai praleidau gera laiką prie naujojo papildymo. Belieka tikėtis, jog kitas „Maxis“ išplėtimas bus dar įdomesnis, dar patrauklesnis ir (trauks dar daugiau žmonių į simsų pasaulį (kartu ir mane). Na, o „Maxis“ toliau žada tikrai viliojančius nuotykius „The Sims 2 Nighlife“, susitiksime naktiniame simsų pasaulyje. **PC**



## PCK VERTINIMAS

### PIRMAS ĮSPŪDIS 8,0

Jei jau nebūčiau žaidęs „The Sims 2“, už įspūdį duociau 8,5

### GRAFIKA 7,0

Niekas naujesnio ir, o čia dėjau, nieko blogesnio

### VALDYMAS 9,0

Na, 3D lieka 3D... :)

### GARSAS 8,5

Tuo patu didžiai miltels simų „burbinimas“...

### IDOMUMAS 6,0

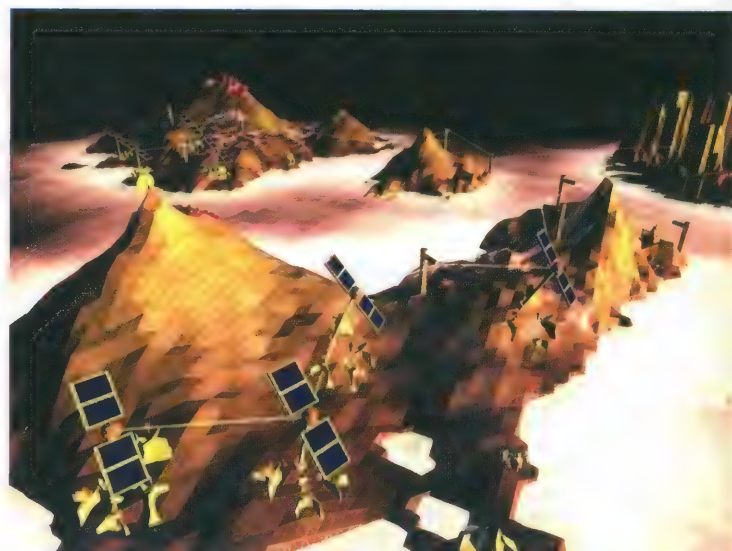
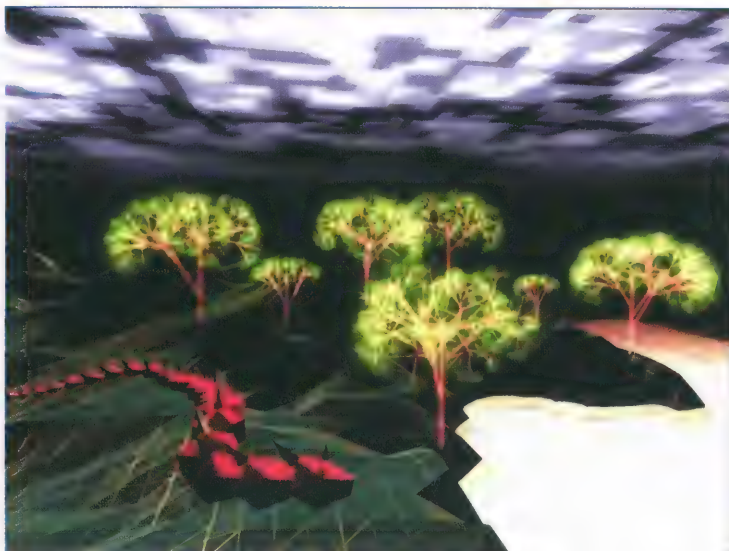
Vis dėlto monotonią greit atsislosta.

8.0 duoda už gerą pradžią, nes galėju būti tikrai blogiau, daug blogiau. Žinoma, buvo smagu patirti studentų gyvenimą simų pasaulyje, tačiau ta nemonta monotonią lieka, ir nuo jos negalėsi. Tačiau bandyti ir mėgautis tikrai verta.

### GALUTINIS

# 8.0





# VIRTUALAUS PASAULIO PROBLEMOS

**KUO JAU KUO**, o didelė kompanija „Introversion Software“ tikrai nepavadinasi. Tai viso labo keli žmogeliukai, dirbantys laisvalaikiu, neturintys savo patalpų ir programavimui naudojantys asmeninius (patikslinu — savo) kompiuterius. Ir vis dėlto... Prieš tris metus pasaulį apskriejo iki šiol žaidžiamas „Introversion Software“ produktas „Uplink“ — kompiuterinio išlaužėlio, hakerio, gyvenimo simulatorius. Dar 2002 metais vaikinukai ėmėsi naujo žaidimo, „Future War“, kūrimo, tačiau po daugybės pakeitimų stiliuje, grafikoje, žaidimo procese, žaidimo manieroje, pasauli jis išvydo kaip „Darwinia“.



ŽAIDIMO OPSJE	
„Darwinia“	
www.darwinia.co.uk	
KŪRĖJAS:	„Introversion Software“
LEIDĖJAS:	„Introversion Software“
DATA:	2005-03-04
ŽANRAS:	strategija

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	600 MHz
RAM:	128 MB
Video:	16 MB
HDD:	30 MB

NUOMONĖ	
Pamirškite žaidimus su realaus laiko fizika. Šis turi realaus laiko metafiziką. Tai šių metų pagrindžio klasika, šių metų „Rez“, šių metų „Ico“, šių metų... na, šių metų „Darwinia“. Tai žaidimas, kuris pateisina jūsų talento jausmą ir savo spindesį. Žaiskite „Darwinia“. Būkite talentingi.	
Kieron Gillen, „Eurogamer“	

## RAW

80-ųjų metų (tai štai kodėl tokia grafika!) pradžioje genialusis profesorius Sepulveda išrado naujos kartos kompiuterį „Protologic“. Tačiau, kaip ir visur, atsirado nesklandumų, jais netruko pasinaudoti žiniasklaida, ir profesorius turėjo pasislėpti nuo viešumos. Tęsdamas eksperimentus, Sepulveda nutarė sukurti unikalų pasaulį Darwiniją ir apgyvendinti jį naujosiomis virtualiomis būtybėmis — darviniečiais. Pirmiesiems kompiuteriniams žmonėms profesorius suteikė sugebėjimą galvoti, mokytis, bendrauti, ir jie ėmė tobulėti, mokytis iš savų klaidų. Kad išliktų pastovus gyventojų skaičius, speciali saugykla griežtai pagal grafiką papildydavo gyventojų kiekį, o mirusiųjų darviniečių sielos atnešdavo naudą visai bendruomenei. Deja, virusinė infekcija išgavo i Darwiniją ir ėmė grasinti pasauliui

## PIRMIESIEMS KOMPIUTERINIAMS ŽMONĖMS PROFESORIUS SUTEIKĖ SUGEBĖJIMĄ GALVOTI, MOKYTIS,

išnykimu. Žaidėjo tikslas — išgelbėti pasaulį bei neįprastus jo gyventojus.

Taigi, veiklos kryptis aiški, veiksmai tiesūs, skirtingų pabaigų nėra ko laukti. Žinoma, šalia pagrindinių misijų kartais pasitaikys ir šalutinių,

kalingus ganytojiškus darbus. Koviniams veiksams naudojamas karinis būrys („squad“). Vienu metu galima sukurti du tokius būrius (vėliau tai leis praplėsti), tačiau valdyti vis tiek teks po vieną. Judėjimas, kaip ir kitiems vienetais, nurodomas kairiuoju pelės klavišu, o šūviai lazeriu — dešiniu. Jei paspausite dešinį, o paskui spustelėsite kairį pelės klavišą, būrys panaudos ant-

gerokai pagyvinančių gyvenimą. Paprasti eiliniai darviniečiai — tik nekaltos avelės. Jie, regis, slampinėja be jokio tikslo šen bei ten, niekuo nesirūpindami. Jų valdyti jūs negalite. Tačiau imanoma pasigaminti karininkus („officer“), kurie atliks rei-

rinį ginklą, kuris dažniausia yra granata. Tam tikrais ženklais galima ant rini ginklą pakeisti i oro smūgi ar raketą. Kiekviename būryje yra po 3 kovinius vienetus (bent iš pradžių), kurie veikia kolektyviškai, neišsivaiškto, net šaudo kaip vienas ir gyvena



ilgiau, nes netekus vieno ar net dviejų kareivių, likęs vis dar bus veiksnus ir sugebės įkristi nekenčiamiems virusams. Inžinierius („engineer“) sugeba perprogramuoti pažeistus kovinius vienetus ir atstatyti juos naudojimui (kas, pavyzdžiui, leidžia įjungti teleporto irenginį), be to, renka kritusių gyventojų sielas. Jis sklandžiai plevėna virš žemės ir paklūsta tik kairiam pelės klavišui. Dar vienas vienetas, kuri galėsite naudoti — šarvas („armor“). Jo atsiradimui reikalinga veikianti konstrukcijų aikštelė („Construction Yard“). Šarvas tinka transportavimui bei gali būti paverstas į galingą kovinę patranką.

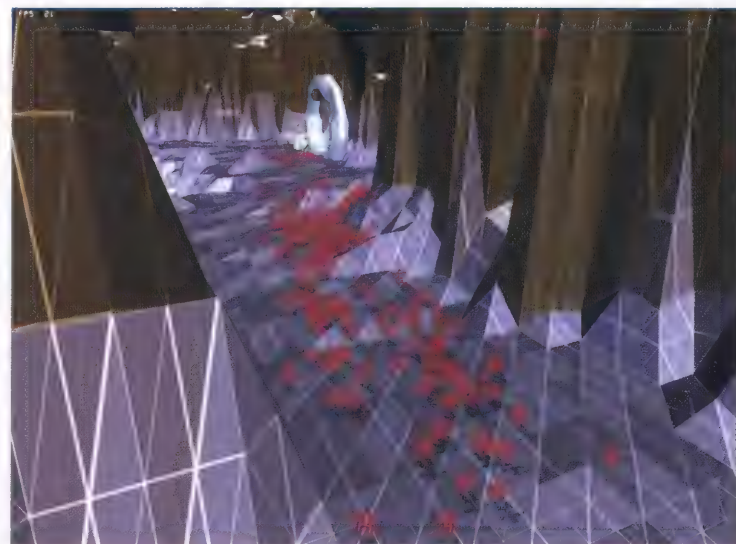
Pastatų rūšių Darwinijoje taip pat ne milijonai. „Control Tower“, kai, žinoma, jis veikia, leidžia sėkmingai perprogramuoti ir naudoti artimiausius pastatus. „Radar Dish“ trumpu atstumu, sakykim, tarp salų, leidžia transportuoti vienetus. „Incubator“ sukuria naują darvinietį, jei inžinierius laiku, kol dar nepradingo žuvusiojo siela, ją paims. „Trunk Port“ jungia įvairias Darvinijos vietas, tik ji įjungę, galite pasiekti kita labiau nutolusį žemės lopinėlį.

O priešų yra net aštuonios rūšys. Patys paprasčiausi ir labiausiai paplitę — „virii“, kurie greitai šliaužioja salos paviršiumi, o ir skysčio, skalaujančio salos krantus, linijomis. Jie gana nesunkiai nušaujami, tereikia pataikyti. „Centipede“ yra trimatė „virii“ mutacija, gerokai išsiplėtusi gabaritais. Pataikius jai į galvą, pabaisa bėga šalin, ir taip bent trumpam galima atsipūsti. Iki visiško jos sunaikinimo, kaip ir kai kurių kitų virusų, tenka nemažai paplušėti, nes ji suskyla į dalis, ir visos net vieno narelio dalyse gyvena savarankiška gyvenimą bei puola darviniečius. „Soul destroyer“ sugeba skraidyti, dėl to jis dar pavojingesnis. „Triffid“ — augalas (prisimenate knygą „Trifidu dienos“?), tačiau nuo to jis nemažiau pavojingas. Jis deda kiaušinius, iš kurių išsiritą nauji priešai. „Bug“

ropinėja paviršiumi, kenkdamas sub-sistemai, o „Spider“ gali šokuoti dideliais atstumais ir, pasirodo, jie nebijo lazerių. „Spore Generator“, kaip sako pats pavadinimas, gali užkrėsti didelį plotą virusinėmis sporomis. „Army Ant“ po viena yra prastas priešininkas, tačiau jos gali veikti kolektyviai ir tokiu būdu sudaryti grėsmingą jėgą. Skruzdės atakuoja viską, kas papuola šalia jų namų, taip pat renka žuvusiųjų sielas naujų skruzdžių atsiradimui.

Valdymas kartu ir paprastas, ir sudėtingas. Iš vienos pusės, valdymui reikia mažai mygtukų. Kamera važinėja su standartiniais veiksmo žaidimo judesio A, S, D ir W. Ją toliau ir artina pelės ratukas. Staigu priartinimą duos Z, o greitam kameros judėjimui (patikėkite, prireiks) spauskite SHIFT bei judesio mygtuką. ALT paspaudimas perkelia į užduočių valdytoją („Task Manager“). Čia pat galima išpaudus pelės kairį klavišą nubrėžti norimą figūrą, ir tokiu būdu, pavyzdžiui, pasigaminti inžinierių. Paspaudus ALT ir D, pamatysite užduočių sąrašą su pastabomis, kas vykdoma, o kas jau atlikta. ALT ir A nukels į tyrinėjimų langą, ir galėsite nurodyti ištyrinėti granatų technologiją ar kokią kitą iš nedaugelio. CONTROL ir C leidžia nutraukti užduotą procesą, o tarpo mygtukas — nuimti žymėjimą nuo konkretaus vieneto. Bet kada galima paspausti H, ir galėsite pasiskaityti patarimus bei paaiškinimus (jei neužtenka to, ką kalba, tiksliau, rašo profesorius).

Didžiąją dalį žaidimo laiko teks keliauti po žemėlapi, ieškant nurodytų objektų, tvarkant pastatus bei naikinant pakeliui priešus, kurie dauginasi pakankamai greitai, o, ivertinus savo armijos bei taikinio pažymėjimo sudėtingumą, tai sudarys keblumą. Judėti patarčiau nedideliais atstumais, nes kareiviai, o ypač inžinieriai, sugeba užstrigti ar net paskesti.



lumu. Judėti patarčiau nedideliais atstumais, nes kareiviai, o ypač inžinieriai, sugeba užstrigti ar net paskesti.

Grafika... Apie ją būtų galima ir patylėti, bet galima ir labai daug kalbėti. Įdiegto žaidimo kataloge atmetus apie 27 MB užimantį garso failą, išvis lieka tik pora MB... Kokios grafikos reikia tikėtis iš tokios apimties duomenų? Tai

pirma. Antra — net patys autoriai neslepia, kad „grafikos stilius paimtas iš 80 – ujų retro klasikos“. Trečia — kokia grafika gali „pagaminti“ kelių asmenų grupę? Ir ket-

virta — su savo paskirtimi grafika susidoroja tiesiog puikiai. Nekyla jokių abejonių, kokiame pasaulyje ir su kokiais gyventojais vyksta veiksmas. O juk būtent tai yra pagrindinis grafikos tikslas — joku būdu ne išorinis blizgesys, tegu tai ir suteikia malonumą akiai. „Darwinia“ grafika idealiai papildė žaidimo dvasią. Na, kodėl gi tie darviniečiai negali būti dvimačiai, jei jau juos taip suprojektavo? Kodėl jie negali judėti pasisukdami, jei toks buvo kūrėjo sumanymas? Žemės paviršius atrodo labai kampotas, išvagotas susikertančių (projektavimo pasekmė?) linijų, bet savotiškai patrauklus. Kibernetinė realybė :). Aplink salas tyvuliuoja neaiškios kilmės skystis, ne itin teigiamai veikiantis Darvinijos gyventojus. Graži vieneto sunaikinimo animacija — vargšelis išlanko į smulkių skeveldrų debesėlį. Visa tai lydi atitinkamas garsas, net skaudus pasidaro. Išties nuostabus yra medžiai — tiek spalvomis, tiek skaidrumu, tiek bendru efektu. Va, kai kurie priešai (konkrečiai — „centipede“) labai jau primena tuos 80 – ujų veikėjus. Šiaip grafikai dviejuose megabituose išraiškumo įdėta labai daug. Apkritai „Darwinia“ kažkodėl man la-

bai priminė (gal, tiksliau, užvedė mintį) žaidimą ir filmą „Tron“ (greičiausiai dėl kompiuterinio veiksmo). Tvirtinti, kad kažkas pasisavinta iš ten, neturiu nė mažiausio pagrindo. Modelių detalumo pageidaučiau geresnio. Kameros priartinimas grožiui nieko gero neduoda, tačiau kai kada naudingas. Pavyzdžiui, dėl gana sudėtingo vieneto pasižymėjimo. O nutolinimas iki maksimumo gražus, iki beveik visiško pasaulio panirimo į tamsą.

Garso failas užima beveik visą žaidimo vietą. Didesnė dalis muzikinio takelio yra elektroninė muzika, kas taip pat kaip ir tinka pagal dvasią. Kalbų nebus, tik efektų įgarsinimas. Kai kada gana mielas.

O kai pabaigsite visą žaidimą, lauks apdovanojimas — kai kas bus atrakinta :).

Išvada: dėl pabrėžiamo „retro klasikos“ grafikos žaidimą pamėgs nevisi. Turbūt daugiausiai kūrėjai taikosi į senąją žaidėjų gvardiją, kuri dar prisimena tuos tolimus aštuoniasdešimtuosius bei visus, kurie žaidime mato ne tik išorinį blizgesį. Manau, kad „Uplink“ populiarumo „Darwinia“ nepasieks, tačiau tai išskirtinis ir gana originalus žaidimas. **PC**

## NET PATYS AUTORIAI NESLEPIA, KAD "GRAFIKOS STILIUS PAIMTAS IŠ 80 - UJŲ RETRO KLASIKOS"



PCK VERTINIMAS	
<b>PIRMAS ĮSPŪDIS</b>	<b>6,2</b>
Grybas :)	
<b>GRAFIKA</b>	<b>8,1</b>
Suaugęs ir idealiai tinkantis žaidimui	
<b>GARSAS</b>	<b>7,5</b>
Momentiniai žaidimo garai išties patraukūs, bet, tik padėmus „engine upgrade“, tenka tilėti kolonėlės.	
<b>VALDYMAS</b>	<b>7,1</b>
Problemos su pažymėjimu	
<b>IDOMUMAS</b>	<b>7,8</b>
Savotiškai įdomu kartais atpažinti nuo šiandienos monstrų	
<b>GALUTINIS</b>	
Nepaisant tokio bėdo, vertėtų suvokti, kad šis žaidimas yra išties originalus žaidimas	
<b>7.9</b>	





## MITAI IR STRATEGIJA

„Age of Mythology“

www.microsoft.com/games/ageofmythology

Kūrėjas: „Ensemble Studios“

Leidėjas: „Microsoft“

Data: 2002-11-08

Žanras: strategija

Reikalavimai sistemai:

CPU: 450 MHz

RAM: 128 MB

Video: 16 MB

HDD: 1,5 GB

### BOGARDAS

Tik išjungus žaidimą, galima pagalvoti, kad tai tik eilinė „Age of Empires“ kopija, „aprengta“ 3D grafika, tačiau taip, toli gražu, nėra. „Age of Mythology“ naujovė ta, kad nesibodima į strateginį žaidimą įjungti se-

**KAIP IR** reikėjo tikėtis, bet kokia „Age of Empires“ stiliaus variacija spirs į klyną. Aišku, prištampuoti viena nuo kitos nesiskiriančias žaidimo versijas nėra sunku, tačiau „Ensemble Studios“ vyrukai žino, kad paprasta kopija pasisekimo nelabai gali sulaukti.

nujų civilizacijų mitus ir legendas. Apie tokio bandymo diletantiškumą turėtų būti atskira kalba (Odisejo kovos senovės Egipte — Homerui tikrai alus iš rankų iškristų :). Nors, kita vertus, visi žaidime figūruojantys mitai sujungti taip organiškai, kad gilintis į savo istorines žinias ir tikrinti, kur žaidimo fabula prasikerta su realijomis, nekyla noras.

Aišku, po mitologine skraiste galima išvėlgti „Age of Empires“ bruožus. Tačiau, jei AOE grafika buvo tam tikra prasme ribota, tai AOM animacija betarpiškai pereina į žaidimo režimą. Kartais net nepastebi, kad jau reikia pradėti



žaisti. O kur, dar žemėlapyje apsisukimas 360 laipsnių kampu. Sukiok ir sukiok — vienas malonumas. tiesiog nuostabus. Rodosi, dar pritrauksi kamera ir pamatysi praktiškai ant darbininkų veidų ar rasa ant krūmokšnio. Aišku, viso grožio viršūnė — vandens stichija. Nuostabi bangų mūša, žuvų nardymas, laivelių plaukiojimas — taip kokybiškai sukurto vaizdo dar neteko matyti jokiame strateginiame žaidime.

Grafine prasme, kad ir kur vyktytų veiksmas — Graikijoje, Egipte ar sniegu padengtuose siaurės miškuose — vaizdas

Labai svarbus „Age of Mythology“ bruožas, lyginant šį žaidimą su jo pirmtakais, tas, kad „campaign“ režimas nėra padalintas į atskiras trumpas dalis, o yra vientisas ir gana ilgas. Čia žaidėjas turi galimybę išbandyti visas civili-



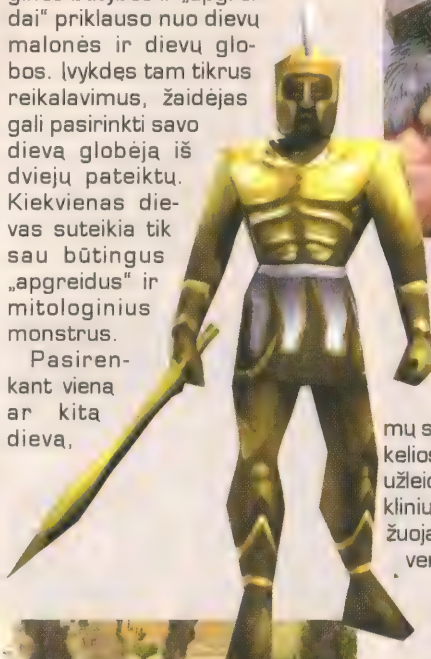
zacijas bei pakeliauti nuo Atlanti-dos iki Trojos, nuo Egipto iki spei-go sukaustytos šiaurės (čia ir iš-kyla gana juokingas vaizdas, kai Heraklis ar Odisejas kaunasi už Egiptą ar šiauriečius).

Žaidime į akis krenta labai svarbi detalė — galimybė pasirinkti kovos lauką iš 22 pateiktų žemėlapių bei galimybė pasirinkti 4 žaidimo tipus: „supremacy“ — normalus žaidimo režimas, „conquest“ — visų priešų eliminavimas, „death match“ — žai-dimas su pradiniais resursais, „ligh-tring“ — greito tempo žaidimas.

„Age of Mythology“ žaidėjui su-teikia pasirinkimą tarp 3 civilizaci-jų: graikų, egiptiečių ir skandina-vų. Skirtumai tarp šių 3 sekcijų gana ryškūs, tačiau ne tiek, kad pažaidus su viena civilizacija, būtų painu pradėti kovas su kita. Esminis skirtumas — pačioje strategi-nių žaidimų naujovėje — malonėse („favor“). Jei graikai malonę gauna melsdamiesi, tai egiptiečiai — sta-tydami dievų statulas, tuo tarpu skandinavai — kovodami (kas yra ganėtinai neadekvatu, kadangi žai-džiant skandinaviškuoju režimu, pir-muosius „apgredus“ gauni tik bent viena syki metus pajėgas į kovą).

Mitologinės būtybės neatsieja-mai atsiranda dėl dievų malonės („favor“). Sūrydami daug daugiau resursų nei paprasti žmogiški ka-reivėliai, tokie monstrai yra ir ver-tesni kovoje, kadangi turi specia-lių galių, pavyzdžiui, vienu metu iš-šauna daugiau strėlių, ar labai greitai griauja pastatus. Mitolo-ginės būtybės ir „apgredai“ priklauso nuo dievų malonės ir dievų glo-bos. Įvykdes tam tikrus reikalavimus, žaidėjas gali pasirinkti savo dievą globėją iš dviejų pateiktų. Kiekvienas die-vas suteikia tik sau būtingus „apgredus“ ir mitologinius monstirus.

Pasiren-kant viena ar kita dieva,



visa bendruomenė pereina iš vienos epochos į kitą. Su tokiu perėjimu žaidėjas igau-na galimybę pasinaudoti tam tikra unikalia galia. Be tokių neblogo galiu, kaip katakliz-mų sukėlimas priešų žemėje, yra ir kelios kuriozinės, kaip antai skėrių užleidimas ant priešų arklidžių, gin-klinių ir kitų statinių, laikinai paraly-žuojant veiklą, ar netgi priešų pa-vertimas kiaulėmis :).

Kiekviena „Age of Mythology“ civilizacija garbina tik sa-vus dievus. Atskiri dievai su-teikia specifinius burtus bei galimybę susikurti specifines mitologines būtybes. Be to, kiekvie-no dievo suteikiami „apgredai“ yra skirtingi, dėl to dievo pasirinkimas turi didžiulę įtaką žaidėjo ekono-minėms ir karinėms galimybėms. Visi dievai padalinti civilizacijoms, laikantis vadovėlinių taisyklių. Tai logiška, juk nebus šiauriečio die-vas Dzeusas ar Ra.

Trys pagrindiniai graikų dievai: Dzeusas — dievų valdovas, Po-seidonas — jūrų dievas, Hadas — požemio valdovas. Be šių pagrindi-nių, žaidėjo pasirenkamų dar prieš pradedant žaidimą, dievų, yra visa eilė antraeilių dievybių, kurias, perėjus iš vienos epochos į kita, žaidėjas gali pasirinkti iš dvie-jų. Kaip minėjau, kiekvienas pasi-rinkimas labai reikšmingas žaidi-mui, kadangi pasirinkta dievybė-globėja suteikia tik jai būdingų galių, pavyzdžiui: Atėnė gydo sužalotus ka-reivius, Apolonas sukuria galimybę pasistatyti požeminius perėjimus, Afroditė paverčia priešų dalinius ne-kenksmingomis kiaulėmis (iš tiesų, samojin-ga).

Trys pa-grindiniai egiptiečių die-vai: Ra — saulės die-vas, Isis — burtų deivė ir Setas — blogio dievas. Kaip ir graikiškoje kultūroje,

taip ir čia figūruoja begalė antraeilių dievybių. Egiptietiškosios smulkaus kalibro dievybės taip pat suteikia ganėtinai kurioziškų galių, antai Hathora — dangaus deivė, gali užleisti priešų statinius, jau anksčiau minėtai skėrių pulkais.

Trys pagrindiniai Skandinavų die-vai: Odinas — dievų valdovas, Tho-ras — griaustinio dievas, Loki — išmintingumo dievas. Turbūt vienintelis dievų totemas, kur tarp suteikiamų galių negalima išvelti jokios ironijos. Viskas rimta ir pa-rengta kovai. Apskritai, skandina-viškasis žaidimo režimas yra gan stipriai diskriminuojamas, palygi-nus su kitomis kultūromis. Tačiau, kita vertus, pavėluotas „apgredų“ suteikimas kompensuojamas pa-prasčiausių kareivių ištverme ir agresyvumu, be to, tik šioje kul-tūroje per akimirksnį galima pa-prastus darbuotojus paversti pa-kankamai kokybiškais kareiviais.

Kiekviena syki, išjungęs kompi-terį po intensyvaus AOM žaidimo, prakeikiu save už beprasmiškai praleista laiką, tačiau jau kitą dieną, kad ir kur būčiau — paskaito-se, darbe ar pakeliui į jas, visa laiką galvoju, kaip vakare spausiu mygtuką Start. Žaidimas turi di-džiulę trauką, žmogau, ir nieko tu čia nepadarysi. **PC**



PCK VERTINIMAS	
<b>PRIMAS NERIDIMAS</b>	4
Labai graži, nors pradžioje ir primena „Age of Empires“	
<b>GRAFIKA</b>	10
Tai (buvo) neabejotina strategijos žaidimo viršūnė.	
<b>VALDYMAS</b>	9.5
Žaidimas buvo testuotas su pataliesėmis, kurios valdymą padaro kaip visą naują žaidimą.	
<b>TRUKIMAS</b>	9.5
Yra specifinių dalykų, prie kurių sunku prisprasti.	
<b>SUŽETAS</b>	9.5
Mitologinių pasaulių apžvalga, tačiau viskas sklandžiai sujungta į ilgą konceptą.	
Pateiktas pavyzdys, kaip išnaudoti turimą patirtį ir pagrindą bei sukurti kokybišką naują žaidimą.	
<b>GALUTINIS</b>	
<b>9.1</b>	



# X800XL — NAUJASIS RINKOS LYDERIS

## KOMPANIJOS

ATI procesorius R430 pačioje pradžioje nebuvo labai populiarus. Tačiau „Radeon X800XL“ žada pasistengti, jog šis faktas nepasikartotų ateityje. Naujosios serijos vaizdo plokščių Lietuvos lentynose dar nematyti. Gaila. Internetu jų kaina svyruoja nuo 300 iki 350-ies dolerių. Tai yra tikrai nebrangu, kadangi tai apie 100 USD mažesnė kaina, nei kainavo „GeForce 6800 GT“, ir tokia pat kaina, kaip ir „GeForce 6800“, kai tuo tarpu pastarosios techniniai duomenys tikrai nenusileidžia minėtam „GeForce 6800GT“. „Radeon X800XL“ turi 16-os konvejerių grafinių procesorių, kurio dažnis — 400 MHz (50 MHz greitesnis už „Nvidia GeForce 6800GT“, „GeForce 6800 — 325 MHz“ procesoriaus dažnis ir 12-a konvejerių). Abi vaizdo plokštės turi panašias atminties sistemas — 64 bitų atminties kontrolerius (256-ių bitų atminties „interfeisui“), dirbančius 500MHz (1.0GHz efektyvusis) dažniu su 256 MB GDDR3 atminties. Taigi „Radeon X800XL“ — naujasis karalius kainos/naudingumo atžvilgiu tarp žaidimų entuziastų.

Tokiu atveju reikia pasižūrėti, kas per vienas tas „Radeon X800XL“. Kadangi ATI pasirašiusi sutartis ne su viena vaizdo plokščių gamintoja ir teikia joms teisę naudoti sukurtus procesorius (ir apskritai visas vaizdo plokštes) gaminant produktus, tai pačios populiariausios kompanijos jau išleidusios X800XL į prekybą. ATI produktų dizainas dažniausiai yra labai panašus į jos partnerių (trys iš keturių „Radeon X800XT“ atrodo visiškai vienodai), tačiau X800XL yra išimtis. Didžiausią naujieną šioje srityje pateikė „Gigabyte“ su savo „GV-RX80L256V SilentPipe“. Na bet apžvelkime trumpai visus gamintojus.

### ATI

Patį kompanija ATI, žinoma, irgi į prekybą išleidusi savo X800XL versiją. Niekio nuostabaus. Ji, kaip ir keletas kitų partnerių, panaudojo vaizdo plokštės aušinimui ne varį, o aliuminį. Šis aušintuvas turi neįprastą sprendimą — ventilatorius yra kiek toliau nuo procesoriaus, tokiu būdu padidinama karšto oro cirkuliacija ir sumažinama galimybė sugesti ventilatoriaus varikliui (šių gedimų priežastis — dulkės ir karštis). Labai gaila, tačiau ATI neįtraukė „Overdrive“ į X800XL rinkinį. Bet... dažniai nėra blokuojami, tad galima „overclockinti“ šią vaizdo plokštę, pasinaudojant kitomis tam skirtomis priemonėmis, tokiomis kaip „ATI Tool“, „PowerStrip“ ar „Rage3D Tweak“.

### ASUS

Kompanija ASUS nėra pati seniausia ATI partnerė, tačiau ji jau yra pareiškusি rimtas konkurencines pretenzijas bet kuriai vaizdo plokščių gamintojai. Vienas isimintiniausių ASUS akibrokštų — viena iš pirmųjų ASUS pristatytų „high-end“ lygio vaizdo plokštė A9800XT/TVD, kuri buvo pirmoji ne iš „ALL-IN-WONDER“ serijos ir turėjo VIVO jungtį. Ne ką mažiau akį (ir ne tik — piniginę taip pat) pritraukiantis faktas — „Smart Doctor“, siūlantis „overclocking“ galimybes, tiek dinamiškai, tiek rankiniu būdu atliekamą greitį reguliavimą ir dar daugybę techninės įrangos stebėjimo ir reguliavimo įrankių. ATI kompanijos „Overdrive“ toli gražu nepriėjo „Smart Doctor“ iki praėjusių metų pabaigos. EAX800XL/2DTV — vienietale vaizdo plokštė, palaikanti fizikinių būsėnų stebėjimą. Procesoriaus ir atminties temperatūra ir volтажai gali būti pastoviai stebimi — jei vaizdo plokštė ties perkaitimo riba ar sugedo ventilatorius, vartotojas bus tuoj pat perspėtas.

„Smart Cooling“ — dar viena patraukli „Smart Doctor“ savybė. Ji leidžia ventilatoriui dinamiškai keisti apsisukimus užtikrinant, kad nebus viršyta nustatyta procesoriaus temperatūra, arba galima reguliuoti ventilatoriaus apsisukimus slinkties juostos pagalba. Vienas menkas trūkumas yra tas, jog kol



„Smart Doctor“ įjungtas, tol ventilatorius nenaudos žemiausių galimų apsisukimų. Galų gale, EAX800XL/2DTV gali dinamiškai nustatyti savo dažnį, prisitaikydama prie aplinkos „HyperDrive“ dėka.

### GIGABYTE

Tikras aušinimo sistemų inžinierių perliukas! Jokio triukšmo (palyginus su kitomis vaizdo plokštėmis)! Vietoj standartinės šilumą sugeriančios ventiliatorinės aušinimo sistemos „Gigabyte“ pasirinko naujovišką sprendimą, išrādama naują aušinimo sistemą GV-RX80L256V „SilentPipe“ vaizdo plokštėi. Šis sprendimas buvo priimtas dėl ventilatorių keliamo didelio triukšmo.

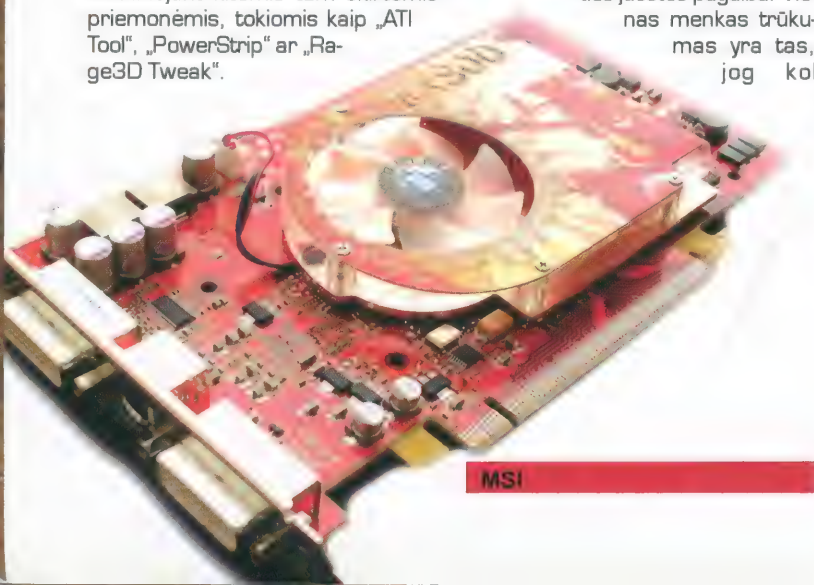
„Gigabyte X800XL“ procesoriaus R430 aušinimui naudoja pačių sukurta karščio vamzdelis. Jie yra iš aliuminio, o aplink R430 „lusta“ yra varinė plokštė. Vamzdeliai užpildyti skysčiu. Kai procesorius užkaista, skystis vamzdeliuose užverda ir priverčia karštus garus keliauti į kitą vamzdelio galą, kur jie atvėsta. Iš ten kondensuoti garai grįžta iš kur atėjo. Šis ciklas yra uždaras ir tęsiasi pastoviai, kai tik skystis pasiekia garavimo fazę. Jei palygintumėm šią aušinimo sistemą su kompanijos „Sapphire“ aušinimu, panaudotu „Radeon 9800“ ir 9700 su „Ultimate“ priedėliu, tai, skambiai tariant, galėtumėt rankas nusideginti.

„Gigabyte“, kaip ir ASUS, pateikia „overclockeriams“ naudingą priemonę — „V-Tuner 2“. Taip pat, kaip jau seniai įprasta su „high-end“ vaizdo plokštėmis, pridedama keletas žaidimų: „CyberLink PowerDirector 3“, „Thief: Deadly Shadows“ (DVD-ROM) ir „Joint Operations: Typhoon Rising“.

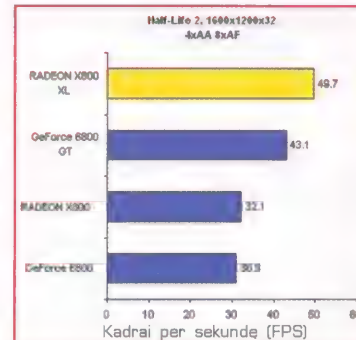
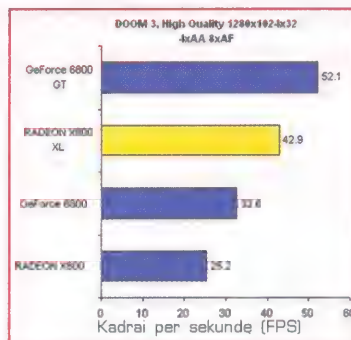
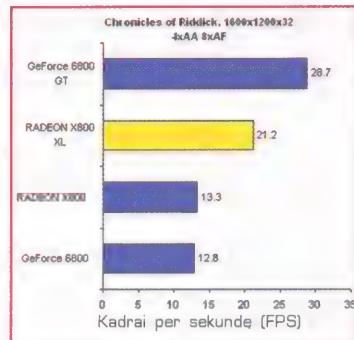
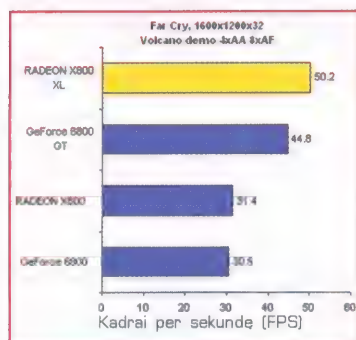
### MSI

Kompanijos MSI vaizdo plokštės dažniai turi „VT2D“ simbolių rinkinuką savo pavadinime. Tai išskirtinis bruožas — dvigubo DVI ir video įėjimo palaikymas. Ši savybė turėtų vaizdo plokštę padaryti patrauklesnę entuziastams, turintiems du „high-end“ LCD monitorius. Jei šios dvi savybės jus domina, įsitikinkite, kad „VT2D“ egzistuoja vaizdo plokštės pavadinime, kadangi MSI dažnai išleidžia ne vieną plokštės variantą su tuo pačiu procesoriumi („GeForce Ti4200“ turėjo net šešis variantus!).

Techninės įrangos komplektas, pateikiamas kartu su vaizdo plokšte, turi neįprastą sprendimą — VIVO ir S-Video išėjimai yra realizuoti viename papildomame jungiklyje. Kaip ir „Gigabyte“, MSI pateikia porą žaidimų, kurie nėra labai seni, kaip tai įprasta šioje srityje: „Ages Beyond Myst“, XIII ir „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“.







## POWERCOLOR

Nors „PowerColor“ vaizdo plokštės dizainą parinkdavo konservatyviai panašiai kaip ir ATI kompanijos, tačiau paskutiniu metu jie žengė žingsnį link entuziastų piniginių. Pavyzdžiui, „Bravo Edition Radeon 9600 XT“ buvo pateikiamos vartotojui su greitesniais atminties moduliais ir „overklokinta“ gamykloje.

„PowerColor“ tęsia savo kelionę, kurios variklius — „Radeon X800 Bravo Edition“. Ši X800 vaizdo plokštė pateikiama su 1.6 GDDR3 „Samsung“ atminties moduliais, kurie pasiekia 600 MHz dažnius ir yra tie patys moduliai, kurie naudojami praėjusiu metu „X800 XT Platinum Edition“ vaizdo plokštėje. Palyginimui — visos čia apžvelgiamos vaizdo plokštės naudoja 2.0ns atminties modulius. Ne išimtis ir „PowerColor X800XL“.

Pridedama daug įvairių pagalbinių programinių įrankių, tačiau žaidimams pinigų pagailėta.

## SAPPHIRE

Kas įdomaus „Sapphire“ fronte? Visų pirma, galima paminėti, jog tikimybė, kad naujieji ATI vaizdo plokščių modeliai pasirodys pirmiausiai po

kompanijos „Sapphire“ emblema — 75 procentai. „Sapphire“ yra artimiausia ATI partnerė, kuri kadaise pateikdavo rinkai naujienas netgi anksčiau, nei pati kompanija ATI.

„Sapphire“ taip pat neatsilieka nuo kitų jau minėtų „overklokierių“ ir pakuotėje pateikia savo vaizdo plokščių spartinimo programėlę „Redline“, kuri yra paremta „Rage3D Tweak“, pridėdant slinkties juostas dažnių reguliavimams. Žinoma, neužmirštami žaidimai — juk visus pinigus išleisus vaizdo plokštėi, nelieka už ką įsigyti žaidimų: ) — „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“ (DVD-ROM) ir „Prince of Persia: The Sands of Time“.

Labai įdomūs kompanijos „Sapphire“ sumanymai, susiję su pateikiama programine įranga perkant plokštę ateičiai: ketinama įvairių programėlių ir žaidimų įrašyti į vieną DVD diską. Perkantysis išsirinks jam labiausiai patikusias programas ar žaidimus (leidžiamą kiekį) ir gaus jų aktyvacijų kodus. Kitos liks nepasiekiamos. Nors... pinigai daro viską. Primokame papildomus litus ir turime ko trūksta.

## IŠVADOS

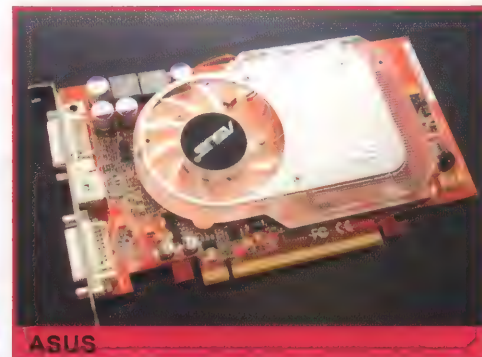
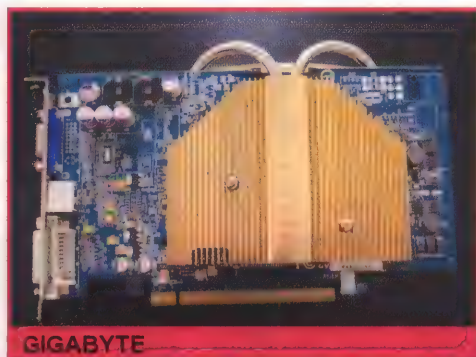
Kaip jau minėjome, visos skirtingų firmų vaizdo plokštės X800XL



turi vienodus procesorius — ATI R430. Tokiu atveju jos turėtų rodyti ir panašius darbo rezultatus. Palyginimui dar pateikiama tokio pačio lygio „GeForce 6800 GT“, kuri yra gerokai brangesnė už apžvelgiamą vaizdo plokštę. Rezultatai skirtingi atskiruose žaidimuose: viename nežymų pranašumą rodo „GeForce“ plokštė, kitame jau akivaizdžiai pirmauja „Radeon“ modeliai. Sunku būtų apsi-

spręsti, ką rinktis. Na, bent jau kainos skirtumas tiesiog tempia tempia prie „Radeon“ (ypatingai „Sapphire“ modelio).

Tarp pačių X800XL skirtingų firmų modelių pakoreguotais dažniais akivaizdžiai yra du pirmaujantys modeliai — tai ATI kompanijos X800XL ir „PowerColor X800XL“. Jos nenusileido kitoms vaizdo plokštėms nė viename teste.



Vaizdo plokštė	Triukšmo lygis	Varinis aušintuvas	Dual DVI	VIVO	HDTV kabelis
ASUS EAX800XL/2DTV	5	Taip	Taip	Taip	Ne
ATI RADEON X800 XL	3	Ne	Ne	Ne	Taip
Gigabyte GV-RX80L256V SilentPipe	1	Taip	Ne	Taip	Taip
MSI RX800XL-VT2D256E	2	Taip	Taip	Taip	Taip
PowerColor RADEON X800 XL	3	Ne	Taip	Taip	Taip
Sapphire RADEON X800 XL	6	Taip	Ne	Ne	Taip

Palyginimui pateikiame visų aptariamų plokščių gamintojų papildomas charakteristikas.



# „CANON“ PRISTATO NAUJUS LAZERINIUS SPAUSDINTUVUS

Šių metų kovo mėnuo kompanijai „Canon“ tikrai produktyvus. Pristatyti net trys naujutėliai lazeriniai spausdintuvai — „Laser Shot LBP 2900“, „Laser Shot LBP 3200“ ir „Laser Shot LBP 5200“.

## SPARTA, RAIŠKA IR TALPA

„Laser Shot LBP 2900“ ir „Laser Shot LBP 3200“ yra skirti namų ar mažo ofiso naudojimui. Labai patogūs ir kompaktiški. LBP 2900 gali atspausdinti 12 nespaltvotų puslapių, kurių raiška technologijos AIR („Automatic Image Refinement“) pagalba gali kisti nuo 600 x 600 dpi („dots per inch“) iki 2400 x 600 dpi per vieną minutę. LBP 3000 šiuo aspektu truputį pranašesnis (14p./min). Pirmasis puslapis abejais spausdintuvais pradedamas spausdinti labai greitai — tik po 9,3 sekundės nuo komandos ar net greičiau. „Canon Laser Shot LBP 5200“ pagal pirmo puslapio spausdinimo pa-

rametrus gali pasirodyti šiek tiek lėtokas (17,6s juodo ir 26,8s spalvoto) lyginant su 2900 ir 3000, tačiau šis spausdintuvas yra skirtas labai aukštos kokybės atspaudams išgauti — net 9600 x 600 dpi raiškos. Taigi, lyg ir kompensuojami priekaištai. Dar daugiau, tik iš pirmo išpūdjio gali atrodyti, kad LBP 5200 yra lėtas. Jis yra greitesnis už abu „juodusius“ „Laser Shot“ ir USB sąsajas su kompiuteriu, bei 8 Mb (LBP2900 ir LBP300 — 2 Mb + USB) vidinės atminties dėka spausdina iki 19 juodų puslapių per minutę ir 4 spalvotus.

## PATOGUS NAUDOJIMASIS

(CAPT integruota („Canon Advanced Printing Technology“) „Sound Assistant“ — programa, palengvinanti vartotojo darbą su naujaisiais „Canon“ lazeriniais spausdintuvais. Jos pagalba, kaip ir iš „Windows“ lango, galima kontroliuoti visus reikalingus spausdinimo aspektus. Taip pat CAPT sumažina poreikį naudotis išoriniais mygtukais ir meniu.

Patogus ir popieriaus padavimas į visus spausdintuvus — LBP 2900 ir LBP 3000 turi dėklus 150-iai popieriaus lapų, spalvotasis LBP 5200 gali sutalpinti iki 250 lapų.

Žinoma, galima spausdinti ne vien tik ant A4 formato popie-



rius. Galima spausdinti įvairius dokumentus, taip pat vokus, B5, A5, „Letter“, „Executive“ formatus ir atvirutes.

LBP 2900 ir LBP 3000 naudoja kasetę, kurioje volelis ir dažai yra vienoje vietoje, tad nėra papildomos tinkamos netvarkos naudojantis. Beje, keičiant kasetę, reikia pakeisti ir elektrostatinį įkroviklį, valytuvą ir t.t. Taigi viskas pakeičiama vienu kartu ir nebereikia papildomai prižiūrėti spausdintuvo.

## TYLIAI TYLIAI...

Nėpajusant LBP 3000, LBP 2900 ar LBP 5200 spausdinimo greičio, aparatai veikia tyliai ir atitinka „Energy Star“ reikalavimus. Tik nedidelis triukšmas girdisi operacijų atlikimo metu arba spausdintuvui dirbant budėjimo režimu. Abiejuose modeliuose

yra energijos ekonomijos režimas, kuris padeda sumažinti spausdintuvo eksploataavimo išlaidas. Nėpajusant to, kad spausdintuvai pasižymi daugeliu savybių, jų dizainas yra labai elegantiškas; jie nėra dideli, todėl juos galima padėti bet kurioje vietoje namie arba biure.



# JAUNESNIS BROLIS

Antrajame šių metų „PC Klubo“ numeryje „Hardware“ skyrelyje pasakojome apie naują MP3 grotuvų kartą. Pristatėme labai talpius (20 ar 40 GB atminties) ir mažesnius kompaktiškus (po 4-6 GB) kelių kompanijų modelius. Numeryje aprašytas Iriver H320 taip pat susilaukė „jaunesnio brolio“ — modelio H10, kuris yra mažesnis ir elegantiškesnis, kelių skirtingų spalvų ir turi ryškų spalvotą ekraną. Į 5GB atminties galima sutalpinti net iki 150 valandų skaitmeninės muzikos. Be to, grotuvu galima peržiūrėti nuotraukas, o taip pat, skirtingai nei kiti šios klasės grotuvai, H10 turi ir skaitmeninį FM tiunerį.





# WAVETERMINAL U24

„Waveterminal U24“ – tai skaitmeninė USB audio plokštė, turinti 24-bit pajėgumą. „Waveterminal U24“ yra išoriškai jungiama prie kompiuterio ir tinka tiek PC sistemai, tiek „Apple Macintosh“ kompiuteriams. U24 galima naudoti kaip skaitmeninės audio įrašymo įrangos priedą, kadangi ji ypač pagerina įrašomų ir perklausomų garsų kokybę. „Waveterminal U24“ gali būti naudojama kaip priedas tokioms muzikos kūrimo programoms: „Cubase“, „Nuendo“, „Cakewalk“, „Samplitude“ ir pan. Taip pat prie jos gali būti jungiami įvairūs muzikiniai instrumentai (elektrinės gitaros, elektroniniai sintezatoriai ir pan.). Ši plokštė suteikia maksimalias įvedamos ir išvedamos informacijos panaudojimo galimybes. U24 dėka įeinanti skaitmeninė signalą galima pakeisti į kito dažnio „semplą“. Pavyzdžiui: maksimalus dažnio pakeitimo santykis yra 3:1, tad jei įvedamo „semplo“ signalo dažnis yra 96 kHz, „Waveterminal U24“ pagalba galima jį sumažinti iki 32 kHz, ir atvirkščiai — 11 kHz signalą galima padidinti iki 32 kHz.

„Waveterminal U24“ specifikacijos: 24-bit įrašymo/perklausymo rezoliucija, S/PDIF bendraašė ir optinė skaitmeninė įeiga/išėiga, 24-bit aukštos kokybės stereo analoginis/skaitmeninis, skaitmeninis/analoginis konverteriai: 100 dB (analoginis/skaitmeninis), 110 dB (skaitmeninis/analoginis) dinaminis diapazonas, signalo ir fonų (triukšmo) santykis (skaitmeninis/analoginis): 110 dB, sinchroninė audio išėiga, vidinis skaitmeninis mikšeris, 32, 44,1 ir 48 kHz „semplo“ dažnio palaikymas, „real-time“ „semplo“ dažnio keitiklis, ausinių stiprintuvas.

Sistemos reikalavimai: jūsų naudojama sistema privalo turėti mažiausiai vieną USB jungtį „išėjimą“. Reikalavimai kompiuteriui: 400 MHz CPU, 128 MB RAM, skaitmeninė audio įrašymo/perklausymo įranga.

„Waveterminal U24“ žinoma efektyviausia bus nešiojamas kompiuterius turintiems muzikos mėgėjams, mat jų garso plokštės pačios silpniausios ir turi mažiausiai galimybių. Prijungus „Wavetermi-



nal U24“ prie „Fujitsu Siemens AMD Athlon tm 2500+“ nešiojamo kompiuterio („Avance AC97“ audio garso korta), kurio itin silpna ir muzikos kūrimui nepritaikyta garso plokštė muzikos kūrimo programos „Cubase“ „nepavilko“ (garsas vėluodavo apie 0,7 sekundės), programa pradėjo veikti normaliai, o garsas vėlavo labai „minimaliai“ — 0,07 sekundės. Kuriat muziką su tokiomis

programomis kaip „FL studio 5“ ir „Reason“, pastarojo kompiuterio garso korta sudėjęs daug efektų taip pat strigdavo, tačiau prijungus U24 ji ne tik kad nebestrigo, bet ir žymiai pagerėjo garso kokybė — garsas pasidarė aiškesnis, ryškesnis, tapo akivaizdūs anksčiau nepastebimi garso defektai.

## IŠORINĮ GARSĄ SLOPINANČIOS AUSINĖS

Faktas, kad išitraukimą į žaidimą ar filmą lemia ne tik vaizdas, bet ir garsas. Creative sugalvojo idomų sprendimą, norintiems visiškai pasinerti į žaidimo veiksmą ir tiesiog „atsijungti“ nuo aplinkos, t.y. išjungti jos garsus. Naujosios

ausinės HN-505 turi išorinio triukšmo atskyrimo funkciją, kuri, nors visiškai ir neišjungia aplinkos garsų, tačiau juos stipriai prislopina. Taigi, norint negirdėti, ką ginčijasi šeimos nariai, loja šunys ar kniaukia katės, nebūtina

užsileisti garso ant maksimumo. Tereikia paspausti specialų „noise cancelling“ mygtuką, ir visi aplinkiniai garsai bus smarkiai nuslopinti ir pagrindinė „scena“ bus palikta per ausinių laidus atkeliaujančiam garso.



## MINI GARSIAKALBIAI JAZZ J1301

Gera žinoma garso sistemų kompanija Jazz išleido mažučius garsiakalbius, skirtus nešiojamiems kompiuteriams. J1301 Sound Walker nėra eilinės mažos kolonėlės, jos taip pat išsiskiria keliomis rimtomis, savo fizinės apimties pranokstančiomis savybėmis. Kolonėlės, veikdamos kaip virtuali 5.1 sistema, geba išgauti labai panašų į erdvinį garso. Tokio garso jokių būdu neišgaus vidiniai nešiojamojo kompiuterio garsiakalbiai. Su Jazz J1301 kartu pateikiama programinė įranga Xear3D, kuri paprastai dedama prie brangių garso plokščių, todėl galima visai reguliuoti garso.







We Make Dreams a Reality

# „WinFast SLI“ kelių grafinių procesorių technologija Greitesnė, nei galėtumėte įsivaizduoti



## „WinFast PX6600 GT“

- ◆ NVIDIA GeForce 6600<sup>™</sup> grafinis procesorius
- ◆ 128 MB / 128 bitų didelės spartos DDR3 atmintinė
- ◆ Palaiko D-Sub, DVI ir TV išvestis
- ◆ Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ sąsajas

„Leadtek“ kelių grafinių procesorių (GPU) technologija SLI (angl. Scalable Link Interface) vartotojams suteikia galimybę racionaliai derinti ir plėsti grafinės sistemos našumą viename kompiuteryje naudojant kelis NVIDIA grafinius procesorius.



## „WinFast PX6800 Ultra“

- ◆ „NVIDIA GeForce 6800“ grafinis procesorius
- ◆ 256 MB / 256 bitų didelės spartos DDR3 atmintinė
- ◆ Palaiko DVI2 ir TV išvestis
- ◆ Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ sąsajas



## „WinFast A6600 GT“

- ◆ NVIDIA GeForce 6600 GT<sup>™</sup> grafinis procesorius
- ◆ 128 MB / 128 bitų didelės spartos DDR3 atmintinė
- ◆ Palaiko D-Sub, DVI ir TV išvestis
- ◆ Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ sąsajas



## „WinFast A6200 TDH“

- ◆ „NVIDIA GeForce 6200“ grafinis procesorius
- ◆ 128 MB / 64 bitų didelės spartos DDR atmintinė
- ◆ Palaiko D-Sub, DVI ir TV išvestis
- ◆ Palaiko „Microsoft DirectX 9.0“ ir „OpenGL 1.5“ sąsajas



## GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

### „SimCity 4 Rush Hour“

Ką man daryti, kad iš Interneto atsiųsti pastatai šviestų naktį?

Aurimas

Gali būti, kad tie modeliai paprasčiausiai nėra sukurti su šviesom, dėl to ir nešviečia.

Gal galėtumėte idėti „Gta Vice City“ visų perkamų pastatų ir „rampage“ žemėlapius?

Domantas

Rampage neseniai buvo, pastatų prašom.

„Silent Hill 4: the room“ Lygis/misija:

„Forest World“ Jau netrumpai paklaidžiojęs po mišką, sutikau vaikinuką ir, atidavęs jam šokoladinio pieno buteliuką, paimtą iš namų, gavau kastuvėlį. Niekaip nerandu, kur jį panaudoti. Vilius Lampickas, Alytus

Kastuvėlį reikia panaudoti toje vietoje, kur yra medis su šaknimis, panašiomis į rankas (užrašas ant kastuvo duoda panašią užuominą).

„Star Wars KOTOR“

Kaip nugalėti paskutinį bossą, Darth Malak'ą.

Džiugas, Tauragė

Prieš jį geriausia būtų naudoti „Power Attack“, „Flurry“, „Rapid Shot“ ir granatas. Kai jo gyvybės nukris iki pusės, jis jus imes į viesulą. Vėliau, kai pabėgsite pro duris, šiek tiek teks vėl palakstyti. Kai tik vėl atsiras proga jį atakuoti, naudokite tą pačią taktiką, kol jis jus užšaldys. Na, o kas bus toliau — pamatysite patys...

„Need For Speed Underground 2“ Padėkit!

Niekaip nepereinu „drago“. Vos tik „užspaudžiu“, iš karto kažkas sprogs!

Ir taip lieku paskutinis.



Jokūbas

Sprogsa motoras, dėl per didelio apsučių užkėlimo. Kad taip neatsitiktų, reikia perjungti bėgi, geriausiai jį „permesti“, vos tik pasiekiate „redline“ — raudoną liniją. Tai vienintelis režimas, kuriame būtina bėgius perjunginėti pačiam.

„Star Wars KOTOR II“

Kokios dalys reikalingos, kad būtų galima sukurti „Lightsaber“? Kur jas rasti?

Arnoldas, Ukmergė

Viską, kas reikalinga šviesos kardo sukūrimui, pasakys Bao Dur'as. Dalis rasi vykdydamas pagrindinius siužetinius „kvestus“, o vėliau gausi ir pačių „lightsaber'ų“.

„The Punisher“

„Grand Nixon island“

Nesuprantu, kaip misijos pabaigoje nužudyti bossą „The Russian“, kai jis užsiliepsnojęs nušoka žemyn ir pradeda žudyti mane rankomis.

Artūras, Kaunas

Geriausia palaukti, kol jis trenksis į žemę. Tuo metu užbėkite už jo ir paspaudus E sugriebkite. Kai tai pavyks, nueikite su juo iki šaldytuvo ir kelis kartus trenkite jam durimis.

„GTA Vice City“

Ar galima turėti „gangu“, kurie vaikščiotų kartu?

Domantas, Biržų raj.

„Gangu“ palyda galima turėti tik specialių misijų metu. Skirtingai nei atėinančioje „San Andreas“ PC versijoje :).

„Doom 3“

„Delta Labs sector 2“

Nerandu 114 spintelės kodo.

Algirdas, Vilnius

114 spintelės kodas — 715.

„Hitman Contracts“

„The Seafood Massacre“

Mano užduotis — paslėpti „Red Dragon negotiators“ lavonus, bet aš nežinau, kur juos paslėpti.

Justina, Vilnius

Mesti į skylę tualete.

„Worms Forts“

Yra „Fortpot“. Ar tai kodų įvedimas?

Arūnas, Jonava

„Fortpot“ yra „multiplayer“ režimo modifikacija.

„Star Wars: Kotor“

„Planeta Manaan“

Kaip reikia kalbinti Sitų šnipą, kad jis pasakytų, kaip iesti į Sitų bazę? Gediminas, Vilnius

Reikia pasakyti, kad norite apklausti kalinį, o iš gautų atsakymų pasirinkti tą, kuris yra apie Tela. Pagasdinkite, kad ją sužeisite, ir gausite įėjimo slaptažodį.

„Half Life 2“

„Water Hazard“

Nerandu visų penkių statinių. Dvi radau viršuje, po vieną — ant žemės ir vandenyje po tiltuku. Dar

vienos nerandu, kur ji tiksliai yra?

Vildis, Šiauliai

Norint pakelti trampliną, užtenka ir keturių statinių.

„GTA: Vice City“

Ką daro „Chasestat“ kodas?

Rokas, Šiauliai

„CHASESTAT“ — ieškomumo statistika.

„Syberia“

Kaip padaryti kokteilį dainininkei? Ką padarau, — jai vis netinka.

Edvardas, Vilnius

Reikia pasižūrėti į viešbučio brošiūrą, tada paskambinti į „Meuritz“ viešbutį Paryžiuje tel. 46433643, ir gausite receptą. Beje, vietoje laimo, galima naudoti citriną.

Kaip suprasti: „pradėkite žaidimą su komandine eilute“?

Žilvinas, Šiauliai

Pasileisti žaidimą reikia su programa „Total Commander“ ar panašia, leidžiančia prie paleidžiamo failo pavadinimo eilutėje prirašyti tam tikrus parametrus (žr. paaiškinimą).





## BROTHERS IN ARMS

Reikia redaguoti žaidimo failą, susikurkite jo kopiją prieš tęsdami! Su teksto redaktoriaus atidarykite failą „bia.ini“ žaidimo pakatalogyje „system“. Ieškokite „[Engine.GameInfo]“, tada po ja įveskite eilutę „bCheatsEnabled=True“. Tada ieškokite eilutės „[Engine.Console]“ ir pakeiskite „ConsoleKey=0“ į „ConsoleKey=192“. Tada žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

Dievo režimas — god  
Skrydžio režimas — fly  
Kiaurai sienas — ghost  
Išjungti skrydžio ir vaiduoklio režimą — walk  
Visi ginklai — allweapons  
Papildoma amunicija — allammo  
Nematomumas — invisible [0 ar 1]  
Užmušti visus — killall  
Visi daiktai — loaded  
Pašalinti daiktus — unloaded  
Seno filmo režimas — oldmovie  
Aklas DI — blindai [0 ar 1]  
Kurčias DI — deafai [0 ar 1]  
Akli priešai — blindenemies [0 ar 1]  
Kurti priešai — deafenemies [0 ar 1]  
Žemėlapių pasirinkimas — loadspmap [pavadinimas]  
Duoti daiktą — summon [pavadinimas]

## ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Žaidimo metu spauskite Enter, tada veskite kodus.

Papildomas \$1,000 — fortknock  
Pilnas žemėlapis — keyholemaster  
Paleisti super ginklą į rodyklės vietą — yeepeekaye  
Neriboti pinigai ir atrakintas visas techninis medis — ineedalltechnos  
Rusų tankas T-80 — motherrussia  
CŽV šarvuotis — coolihaveanewcar  
S.W.A.T. narys — swatatyournorders  
Britų policininkas — greenjelly  
SA12 priešlėktuvinis raketsvaidis — blackhawkdown  
Antis — duckhunt  
JAV policininkas — ymca  
JAV prezidentas — coolimthepresident  
Britų greitosios med. pagalbos automobilis — bringoutthedeath  
Kameros režimas — bigbrother

## THE SIMS 2 UNIVERSITY

Paspauskite Ctrl + Shift + C ir atsiradusioje eilutėje suveskite žemiau išvardintus kodus:

Motherlode — \$50,000  
Kaching — \$1,000  
Moveobjects on/off — objektų kilnojimas  
Aging on/off — nesenstantis Sims'as  
StretchSkeleton — Sims'o ūgio keitimas  
Vsync on/off — pagreitinta grafika (prastesnės tekstūros)  
faceBlendLimits (on/off) — neribojami veido tasymai  
Help — kodų sąrašas  
Exit — uždaro DEV langą  
Expand — padidina DEV langą  
boolProp snapObjectsToGrid true/false — keisti objektų išplanavimą  
deleteAllCharacters — saime aiškus :)  
TerrainType desert/temperate — vietovės pasirinkimas  
boolProp simShadows (True/False) — įjungti/išjungti šešėlius  
boolprop displayNeighborhoodFlora (True/False) — įjungti/išjungti augalus  
boolprop displayNeighborhoodRoads (True/False) — įjungti/išjungti kelius.

## PROJECT IGI 2

Pagrindiniame meniu suveskite „nada“ ir toliau vieną iš kodų.

Dievo režimas — allgod

Neribota amunicija — allammo  
Lengvesnis DI — easy

## WARCRAFT III

Žaidimo metu spauskite Enter ir veskite kodus.

Nepažeidžiamumas ir mirtini smūgiai — whosyourdaddy  
Pilnas žemėlapis — lseedeadepeople  
Staigi pergalė — allyourbasearebelongtous  
Staigus pralaimėjimas — somebodysetusupthebomb  
Neribota mana — thereisnospoon

## RED FACTION 2

Veskite kodus Extras>Cheats meniu.

Lygių pasirinkimas — ZYXWYZZX  
Super sveikata — XXYWYWWZ  
Neribota amunicija — YWXYZXWZ  
Neribotos granatos — ZXZYXZXZ  
Greitas Rail ginklas — ZYZYXXWW  
Director's Cut — YXZWZYXW  
Vaikstantys negyvėliai — XXXXXXXX  
Juokingos mirtys — WWWWWWWWW  
Ugnies lietus — YYYYYYYY  
Šokinėjančios bombos — ZZZZZZZZ  
Laimėti žaidimą — YXYX  
Visi ginklai — Y  
Sprogstanti asmenybė — X

## DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

Spauskite L arba ; arba ' ir įjungsitės konsolės langą. Veskite „/tell cheat-cheat“, kad įjungtumėte kodų režimą. Tada veskite kodus.

Neribota amunicija — /tell ammo  
Dievo režimas — /tell godmode  
Nepažeidžiamumas — /tell invis  
Skrydžio režimas — /tell fly  
Priešai nemiršta — /tell hitlermode  
Laimėti misiją — /tell winmission  
Pralošti misiją — /tell losemission  
Thompson M1 inventoriuje — /tell give  
Gauti daiktą — /tell give <0-44>  
Dievo režimas, neribota amunicija, skrydis — /tell ac  
Priešų kamera — /tell ec  
HUD — /tell noint  
Žaidimo statistika — /tell stats  
Priešų matymo laukas — /tell fovs

## POSTAL 2

Žaidimo metu paspauskite [Shift] + ~ ir konsolės lange įveskite „sissy“, kad įjungti kodų režimą, tada veskite kodus.  
Dievo režimas — alamode  
Visi destruktivūs ginklai — packnheat  
Papildoma amunicija dabartiniais ginklams — payload  
Visi ginklai, maksimali amunicija ir nepažeidžiamumas — iamsolame  
Papildomos spurgos — piggytreats  
Papildomi pinigai — jewsforjesus  
Papildomos katės (duslintuvams) — lotsapussy  
Papildomos pykės — jones  
Visi daiktai susiję su radaru — swimwithfishes  
Raketų kameros — fireinyourhole  
Šarvai — blockmyass  
Policijos uniforma — iamthelaw  
Pilna sveikata ir keturios vaistinėlės — healthful  
Gary Coleman išvaizdos NPC praeiviai — whatchutalkinbout  
Fanatiški NPC praeiviai — osama  
Ginklai su duslintuvais-katėmis šaudo iš kačių — rockincats  
Išjungti kačių šaudymą — dokkincats  
Vaiduoklio režimas — ifelfree  
Skrydžio režimas — likeabirdy  
Išjungti vaiduoklio ir skrydžio režimus — walk  
Lėtas judėjimas — slomo  
Išjungti lėtą judėjimą — slomo 1





# ŽVAIGŽDŽIŲ KARAI: EPIZODAS III – SITŲ KERŠTAS

**STAR WARS: EPISODE III -  
REVENGE OF THE SITH**

JAV 2005

Režisierius: George Lucas

Aktoriai: Ewan McGregor, Hayden Christensen,  
Natalie Portman

Pagaliau, pagaliau sulauksime. Tai išties istorinis įvykis, apjungiantis seną ir naują — senuosius 4–6 epizodus su naujosiomis, pradinėmis „Žvaigždžių karų“ serijomis. Sitų kerštas — tai trūkstama grandis, kuri leis mums galų gale suprasti ir sužinoti daugelį senuosiuose epizoduose užmintų paslapčių. Nors atsakymus jau nujaučiame iš naujųjų serijų, tai pamatyti savo akimis ir įsitikinti patiems turėtų būti nepaprastas malonumas.

Taigi „Epizodas III“. Po Klonų karų praėjo trys metai, ir ilgas bei vargi-

nantis konfliktas tarp Separatistų ir Respublikos artėja į pabaigą. Tačiau Obi-Wan Kenobi (akt. Ewan McGregor), dabar jau tapęs džedaju meistru, bei Anakin Skywalkeris (Hayden Christensen), tapęs džedaju riteriu, sužino apie šokiruojančius įvykius. Coruscanto planeta užpulta! Jie skuba į pagalbą ir kontratakuoja prieš armiją, vedamą generolo Grievous, Separatistų droidų armiją lyderio. Džedajams tenka pristatyti generolą į teismą, tačiau Respublikos viduryje konfliktas nesibaigia. Po truputį kancleris Palpatinas transformuoja pačia



Respubliką į tironišką režimą, pasiskelbia Imperatoriumi ir taip stoja prieš Džedajų Tvarką ir kelis nepaipiktus senatorius. O Anakin, kankinamas vizijų apie savo slaptą žmoną senatore Amidala (Natalie Portman), tampa vis artimesnis tamsiajai pusei ir Palpatinui. Po truputį aiškėja neišvengiamas kelias — Obi-Wan Kenobi teks stoti į kovą su buvusiuo-

ju mokiniu, ir bus pasėtos sėklos dar vienam konfliktui, nulemsiančiam galaktikos likimą.

## ĮDOMU:

Trečiojo epizodo pavadinimas paremtas klaidingu pirminiu pavadinimu „Revenge of the Jedi“. Specialiame filme „Return of the Jedi“ leidime George Lucas pats pasakoja, kad jie specialiai „išleido“ pavadinimą „Revenge of the Jedi“ — „Džedajaus kerštas“ tam, kad pagautų žmones, užsiiminėjančius neteisėtu įvairios atributikos su Žvaigždžių karais platiniu. Režisierius teigė, kad tikras „Žvaigždžių karų“ fanas žnotų, jog tai buvo melagingas pavadinimas, nes džedajus niekad nesiektų keršto.

Obi-Wan filme naudos tą patį šviesos kardą, kuris buvo naudotas pačiame pirmame „Žvaigždžių karų“ filme 1977-aisiais.

Paskutinė Mace Wanda (Samuel Jackson) šviesos kardų kova vyksta trijuose didžiuliuose kambariuose, o joje panaudota daugiau nei 100 judesių.





## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

### BALANDIS

22 LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME  
29 AIRPORT TYCOON & LUXURY LINER (DOUBLE PACK)  
29 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT  
29 EMPIRE EARTH 2  
29 IMPERIAL GLORY  
29 SKI RESORT  
29 STRONGHOLD 2  
29 ULTIMATE DEMOLITION DERBY

### GEGUŽĖ

20 BSS COUNTER STRIKE CONDITION ZERO  
27 BLOOD RAYNE 2  
27 STAR WARS GALAXIES ALL IN ONE PACK

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

### BALANDIS

28 GUILD WARS	MMORPG
29 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	FPS
29 COLD FEAR	SIAUBO
29 EMPIRE EARTH II	STRATEGIJA
29 X2: THE RETURN	SIMULIATORIUS

### GEGUŽĖ

06 ASHERON'S CALL 2: LEGIONS	MMORPG
06 DELTA FORCE: XTREME	FPS
06 HEART OF EMPIRE: ROME	STRATEGIJA
13 CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION	FPS
13 THE BARD'S TALE	RPG
17 GARFIELD	NUOTYKIŲ
20 BOILING POINT: ROAD TO HELL	FPS
20 DOMINATION	STRATEGIJA
20 DUNGEON LORDS	RPG
20 HELLFORCES	FPS
20 IMPERIAL GLORY	STRATEGIJA
20 SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE	GODSIM
27 7 SINS	GODSIM
27 BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY	SIMULIATORIUS
27 DEEP SEA TYCOON 2	VERSLAS
27 UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART	SIMULIATORIUS



### TOP 10

#### GERIAUSIAI PARUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

- 1 WORLD OF WARCRAFT
- 2 THE SIMS 2: UNIVERSITY
- 3 CHAMPIONSHIP MANAGER 5
- 4 THE MATRIX ONLINE
- 5 COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS
- 6 FOOTBALL MANAGER 2005
- 7 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
- 8 THE SIMS 2
- 9 DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
- 10 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

### GNT TOP 10

- 1 THE SIMS 2 UNIVERSITY
- 2 THE SIMS 2
- 3 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
- 4 DIABLO 2
- 5 HALF-LIFE 2
- 6 C&C GENERALS DELUXE EDITION
- 7 NBA LIVE 2005
- 8 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
- 9 RICHARD BURNS RALLY
- 10 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

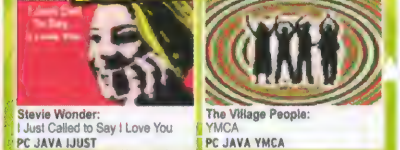
### SKAITYTOJŲ TOP 15

1. HALF-LIFE 2
2. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
3. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
4. NBA LIVE 2005
5. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
6. COUNTER STRIKE 1.6
7. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
8. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
9. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
10. THE SIMS 2
11. DOOM III
12. TONY HAWKS PRO SKATER UNDERGROUND 2
13. STRONGHOLD: CRUSSADER
14. MAFIA: THE CITY OF THE LOST HEAVEN
15. VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŪSKITE MUMS!



# NUOLAI DOS iki 60%



Stevie Wonder: I Just Called to Say I Love You  
PC JAVA JUUST

The Village People: YMCA  
PC JAVA JUUST

Survivor - Eye Of The Tiger  
Britney Spears - Baby One More Time  
50 Cent - In Da Club  
Billy Joel - Uptown Girl  
O-Zone - Dragostea Din Tei  
Robbie Williams - Feel  
REM - Losing My Religion

PC JAVA STIGER  
PC JAVA BBABY  
PC JAVA SOINDA  
PC JAVA UPGIRL  
PC JAVA DINTEI  
PC JAVA RFEEL  
PC JAVA REMRELIG

1. Rašyk žinutę: PC JAVA YMCA  
Išsiųsk ją 2 kartus

2. Siųsk numeriu: 1350

Motorola: V180, V220, V300, V505, V525, V600  
Nokia: 3220, 3300, 3600, 3850, 3660, 5100, 6020, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6800, 6820, 7200, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD  
Siemens: CX65, M55, MC60, SL55, SX1  
Sony Ericsson: F500, K500, K700, P900, T610, T630, Z1010, Z600

## SMS TERORAS



1. Rašyk žinutę: PC TERORAS SEXY draugo telefono numeris  
Pvz.: PC TERORAS SEXY 370699XXXX

2. Siųsk numeriu: 1350

DARAUGAS: 10 mielių SMS'ų tavo draugui (-ei)  
PC TERORAS DRAUGAS

Joka įlyruolis nepasidavęs gėvės šių SMS'ų porcijai  
PC TERORAS ATSTOK

10 SMS'ų privara patikėti, kad esi BAISUS!!  
PC TERORAS BAISUOKLIS

MESK RŪKYTI ši SMS'ų porcijai išves iš kantrybės piknuodžiančius rūkaliai  
PC TERORAS NERUKYK

SEX: Ahi... Ohhi... Jaudinančios žinutės užmalgys net ir pačius nejautriausius  
PC TERORAS ORGAZMAS

SEXY žinutės privara pasijusti SEXY netgi ir neseksualiausia tavo draugui (-ei)  
PC TERORAS SEXY

Žiaurus, negalintis SMS teroras! Draugams nesigauti! Siųsk tik patinai.  
PC TERORAS NEPATINKI

Viena žinutė po kitos! Kada pagaliau tai baigsis! Kieno rankas patiko mano telefonas?  
PC TERORAS ŠTRESAS

Tu esi slinkius! Tu esi tikras nevėkš! Tu esi didelis bereikiamas tinginys!  
PC TERORAS SLUNKIS

Jeigu tau kažkas labai patinka, nedelsdamas išsiųsk jam šių SMS'ų porcijai  
PC TERORAS PATINKI

## EROTINIS HOROSKOPAS

Kiekvieną savaitę naujas - Tavo Erotinis horoskopas visai savaitei! Visada provokuojantis, jaudinantis arba labai daug žadantis!

1. Rašyk žinutę: PC EHOR savo zodiako ženklą  
Pvz: PC EHOR svarstyklės

2. Siųsk numeriu: 1352

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

## SENOVĖS ACTEKŲ HOROSKOPAS

Kas Tu? Vėjas, Uola, Driežas o gal laukinis Elnias? Senovės Actekų išmintis suteiks tau naujų žinių ir išminties! Atspėk, ar tau užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: PC ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus  
Pvz.: PC ACTEKAI 23.12.1985

2. Siųsk numeriu: 1352

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

## LIKIMO SKAIČIUS

Ar kada susimąstai, ar suderinami Jūsų Zodiako ženklai? Sužinok, kuris zodiako ženklas tau tinka labiausiai, o su kuriuo geriau net neprasidėti!!!

1. Rašyk žinutę: PC SHOR zodiako ženklas1 ir ženklas2  
Pvz: PC SHOR svarstyklės saulys

2. Siųsk numeriu: 1352

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

## MEILĖS TESTAS

Ar esi tikras, kad jūs tinka vienas kitam... Kas būtų idealiausias draugas Tau? Meilės testas padės tau įsitikinti, kad tu pasirinkai teisingai!

1. Rašyk žinutę: PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas  
Pvz: PC LOVE Adomas Ugne

2. Siųsk numeriu: 1352

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

### ATVIRUKAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.  
Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.  
Motorola: V525.

ATEIK2	VEIDAS7	SALDZIU	DZIGIDZIGI	PASIMOKOM
N-25	I LOVE U	Im O.K.	MYLIU	MYLIU
YAHOOO	IKATINAS	IMOK	PIKTUOKIS	MYLIU
MEAT	GALZ	GRUPE	PUPPYFLOWER	PRASAUTA
GARFO	PATINKI	BUCA3	PUPT	ATEIK3
ONOFF	TUSAS	CIATAU	ILHORSES	MYLIU

1. Rašyk žinutę: PC P ATEIK2  
Nusiųsk draugui: PC P ATEIK2 370699XXXX

2. Siųsk numeriu: 1352

### TAVO ATVIRUKAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.  
Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.  
Motorola: V525.

PETS5	FAVDOG9	TRIBAL2	CUTIE2	CUTIE3	CUTIE4	HEARTS1	HEARTS2	HEARTS3	CUTIE22
AND	FAVDOG12	PETS1	CUTIE5	CUTIE6	CUTIE7	HEARTS4	HEARTS5	HEARTS6	CUTIE13
YANG	CUTIE21	RING2	CUTIE8	CUTIE9	CUTIE10	CUTE23	CUTE24	CUTE25	CUTIE15

1. Rašyk žinutę: PC P CUTIE2 jonas juste  
Nusiųsk draugui: PC P CUTIE2 jonas juste 370699XXXX

2. Siųsk numeriu: 1352

### LOGOTIPAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.  
Sony Ericsson: T230, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.

NOKIA	SYMBOL3	GANGSTA	BAGIRA	FOOTPRINT
GABON	EAGLE	STAR1	LOVEJC	PIKTAKYS
MOBILIAIX	KAINAIT	JUODNASLE	EZIS3	AS KIETAS
TATOOB	LOVECASE	DULAIMINGI	LOVE	AMOR

1. Rašyk žinutę: PC L BAGIRA  
Nusiųsk draugui: PC L BAGIRA 370699XXXX

2. Siųsk numeriu: 1352

### TAVO LOGOTIPAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.  
Sony Ericsson: T230, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.

Šriftai	Simboliai
F5 Linda	F5 Linda
F6 Linda	F6 Linda
F7 Linda	F7 Linda

1. Rašyk žinutę: PC V F2 parašyk norimą žodį su simboliu atitinkančiu ženklu. Pvz: PC V F2 ASIMYLIU  
Nusiųsk draugui: PC V F2 ASIMYLIU 370699XXXX

2. Siųsk numeriu: 1352



## PC KLUBO KUPONAS

Kupona galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:

UAB „Indiza“, Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

---

---

---

---

---

MANO SKELBIMAS:

---

---

---

---

---

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:

žaidimas:

Lygis/misija:  
problema

---

---

---

---

---

---

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

---

---

---

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMA“ KONKURSA:

---

---

---

Norėčiau sužinoti apie šią žaidimų pasaulio asmenybę:

---

---

---

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

---

---

---

---

---

---

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

Laiškai — pccmail@hakeris.lt  
Skelbimai — pccskelbimai@hakeris.lt  
Klausimai — pccfaq@hakeris.lt

Pirkčiau: „GTA Vice City“ ir „IL-2 Sturmovik“. Robertas, el.p.: robertasbalt@one.lt.

Parduodu žaidimus. Tel.: (634) 73534, GoDeN, Telšiai.

Balandžio mėnesį pasauli išvydo nauja, lietuviška svetainė kompiuterinių žaidimų mėgėjams ir fanams. Apsilankyk ir prisidėk :) <http://topgamer.ten.lt>

DĖMESIO!!! Gera naujiena „The Sims 2“ fanams... Užsukite į „Sims Revolution“ internetinį puslapį, kuriame galite rasti viską apie „The Sims 2“ žaidimą!!! Mūsų puslapyje galite rasti: žaidimo kodą, aprašymą, „skin“ ir daiktų, nuotraukų, video ir daug kitų idomųjų... Apsilankyk ir tikrai nepasigailėsi: <http://www.simsrevolution.ten.lt>. Su pagarba Skirmantas!!!

Perku viską apie GTA! Geriausiai iš žmonių, gyvenančių Biržuose. Tel.: (623) 04482, Domantas, Biržų raj.

Pirkčiau žaidimą „Richard Burns Rally“. Tik kauniečiams. Rašyti sms ar skambinti tel.: (622) 52699, Karolis, Kaunas.

Pirkčiau žaidimus: „Richard Burns Rally“, „Spongebob The Movie“, „Mafia“. Tik Trakuose. El.p.: arturas.arukas@walla.com.

Parduodu vaizdo plokštę GeForce 2 MX 400 64 MB SDR. \*Kaina sutartinė. Tel.: (631) 48651, Karolis, Klaipėda.

Perku „Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus“ žaidimą. Tel.: (623) 42055, Darius, Kėdainiai.

Gal kas perėjęs pirmą KOTOR dalį ir Koribano planetoje paėmė iš Ajutos Pall kardą? Rašykite laiškus: Vaidas Datenis, Vyšnių 9, Molėtai 33106.

Pirkčiau įvairius DVD filmus, taip pat pirkčiau „LOTR: The Battle for Middle Earth“. Užsukite į [www.gera-muzika.dar.lt](http://www.gera-muzika.dar.lt). El. p.: justuxe@takas.lt.

Gal kas parduodate „2.1 Creative“ kolonėles „Diksid-X“? Tel.: (658) 54879, Karolis, Utena.

Parduodu žaidimus, turiu: GTA 3, „Yu-Gi-Oh“, „Taxi racer“, „E-Racer“, NFSU, „Raudonasis Ryklys“, „Max Payne 2“, „XIII karys“, „Kempiniukas“, „Kelyje“. Tel.: (626) 39852, Vincas, Vilnius.

Parduodu žaidimus: „Half Life 2“, „FIFA 2004“, „Unreal Tournament 2003“ ir kt. El.p.: robertasbalt@one.lt.

Pirkčiau originalius žaidimus „Diablo“, „Diablo II“, „Diablo II: Lord of Destruction“. Tel.: (604) 10396, Šarūnas, Plungė.

Norėčiau pirkti vaizdo plokštę, palaikančią „pixel shader 2.0“ su 128 MB 128 bit, tik Vilniuje. Tel.: (631) 96505, Lukas, Vilnius.

Perku programas, skirtas žaidimų kūrimui. Tel.: (37) 208450, Tomas, Kaunas.

Parduodu paprastas „Kinyo“ kolonėles ir pele „Chic“ (su ratukais) — abu už 15 Lt. Tel.: (689) 74653, Mindaugas, Kaunas.

Pirkčiau „Sonic Heroes“ ir „Yu-Gi-Oh“ žaidimus. Tel.: (603) 67462, Arūnas, Jonava.

Pirkčiau PC žaidimus: „Halo“, „Prince of Persia: Warrior Within“, „Resident Evil: Nemesis“. Tik Alytuje. Tel.: (615) 24011, Mantas, Alytus.

Visa informacija apie GTA SA „wap'e“ <http://gta-sa.mcommunity.biz>

Parduodu „Soldier of Fortune 2“, „Kazokus“, „Mafia“, NFSU 2, „LOTR: Return of the King“. Tel.: (5) 2784149, Dominykas.

Parduodu daug žaidimų ir naujų, ir senesnių (bet gerų). Keletas jų: „Prince of Persia Warrior Within“, „Half Life 2“, „CS Source“, KOTOR 2, „Sims 2“, „Final Fantasy VIII“. Tel.: (685) 82764, Edvardas, Vilnius

Perku „Doom III“, „World of Warcraft“, „CS: Source“. Tik iš kauniečių. Tel.: (37) 264684, Mantas, Kaunas.

Pirkčiau arba nuomočiaus „Soldier of Fortune“, „Hitman Codename 47“. Tel.: (623) 25540, Arvydas, Šilalės raj.

Parduodu žaidimus: „Far Cry“, BAW, „911 Fire Rescue“, „Painkiller: Battle out of Hell“, „GTA: Vice City Deluxe“. Tel.: (318) 56361, Vygintas, Lazdijų raj.

Kas žino internetines svetaines, kuriose yra nuotraukos? Rašykite man [kypas111@one.lt](mailto:kypas111@one.lt).

Aplankykite [www.batai.visiems.tai.lt](http://www.batai.visiems.tai.lt). Turėtų patikti! :)





# ATEIK ŽAISTI

## nauji klubai!!!

### MAGIC

The Gathering®

#### VILNIUJE:

PENKTADIENIAIS nuo 15 val.

Žirmūnų 1B-905.

ANTRADIENIAIS nuo 15 val.

Klube INTRO, Maironio g. 3.

#### KAUNE:

KETVIRTADIENIAIS nuo 18 val.

Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.

ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.

Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.

#### KLAIPĖDOJE:

SEKMADIENIAIS nuo 12 val.

Vingio g. 14, II aukštas  
(priešais THOMAS PHILLIPS)

#### PANEVĖŽYJE:

SEKMADIENIAIS nuo 11 val.

PICERIJOJE Ramygalos g. 15.

#### ŠIAULIUOS:

ANTRADIENIAIS nuo 18.30 val.

JAUNIMO CENTRE,  
Vytauto g. 103a.

### YU-GI-OH!

#### VILNIUJE:

ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.

Liauksmينو g. 8

(prie CENTRINIO PAŠTO).

#### KAUNE:

ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.

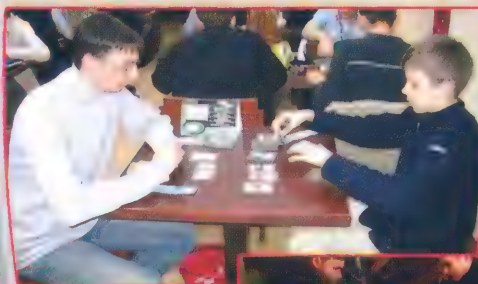
Klube AMERIKA PIRTYJE,  
Vytauto pr. 71.

SEKMADIENIAIS nuo 12 val.  
Bare FORTAS (DESPERADO),  
Donelaičio g. 65.

#### ALYTUJE:

ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.

Picerija PALERMO,  
Rotušės a. 2.



### TIK KLUBUOSE:

- rasi daug naujų žaidėjų; • dalyvausi turnyruose; • užsiregistruosi reitinguose; • už žaidimą gausi reitingo taškus;
- turėsi daugybę konsultantų; • galėsi pigiau įsigyti kortų; • laimėsi prizus; • turėsi galimybę tapti geriausiu Lietuvos žaidėju.

**DAUGIAU INFO APIE YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING SUŽINOK APSILANKĘS [WWW.ZAISK.LT](http://WWW.ZAISK.LT)**

**YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING KORTŲ GALIMA NUSIPIRKTI ŠIOSE PARDUOTUVĖSE:**

**FLINTO REDAKCIJOJE KAUNAS:** Laisvės al. 35-201. **ŽAISLŲ PLANETOS VILNIUS:** Ozo g. 25; Konstitucijos pr. 16; Vilniaus g. 17. **KAUNAS:** Laisvės al. 42; Pramonės pr. 29; Savanorių pr. 346 (SAVAS). **KLAIPĖDA:** Taikos pr. 61; H.Manto g. 21. **ŠIAULIAI:** Vilniaus g. 202. **PANEVĖŽYS:** Ukmergės g. 18. **LIMPOPO VILNIUS:** Laisvės pr. 60; Ozo g. 25. **KLAIPĖDA:** Šilutės pl. 79; Taikos pr. 139 („BIG“). **PANEVĖŽYS:** Klaipėdos g. 79c. **ŠIAULIAI:** Vilniaus g. 237. **ALYTUS:** Naujoji g. 2c („IKI“). **VILNIAUS PREKYBOS PARDUOTUVĖS VILNIUS:** Ozo g. 25; Savanorių pr. 247; Mindaugo g. 11. **KAUNAS:** Pramonės g. 29; Savanorių pr. 255. **PANEVĖŽYS:** Ukmergės g. 23. **KLAIPĖDA:** Taikos g. 61.



# EXPERT CLUB

# DRIVER

## PERĖJIMAS

## MAJAMIS

### POLICIJOS BŪSTINĖ

Išanginis lygis skirtas susipažinti su nauju žaidimu. Pradžia tavo namuose. Atidare priekines duris eik į garažą. Ieškodamas kelio į policijos būstinę naudokis mažuoju žemėlapiu. Sek paskui atsiradusią baltą rodyklę. Žemėlapyje pastebėsi, kad artėji link žaliojo taško. Kai atsідursi pažymėtoje vietoje išlipk iš mašinos ir eik paskui raudoną rodyklę į reikiama sritį. Palipus laiptais ieik į policijos būstinę.

Iėjus į būstinę vienas iš policijos pareigūnų pasakys, kad šaudymo pratyboms skirtos patalpos yra tuščios. Eik atgal pro duris pažymėtas ginklų ir pasirink ginklą. Išengęs į šaudymo pratybų patalpą stenkis atlikti viską kaip įmanoma greičiau, šaudyk tik raudonus taikinius, kurie atsiranda tavo akiratyje. Rezultatas priklauso nuo laiko ir teisingai pataikytų taikinių, nes pataikius į mėlyną taikinį rezultatas mažesnis. Pasiekus

pabaigą gausi įvertinimą. Jei pratimas atlikai greitai ir pataikei į reikiamus taikinius, gausi teigiamą įvertinimą ir misija pasibaigs.

### APGAULINGAS BACCUS'O ĮTIKINIMAS

Eik prie budinčio policijos automobilio ir įlipk į jį. Sek paskui kitą patruliuojantį policijos automobilį. Šitaip igysi žinių apie mašinos vairavimą ir fiziką, suprasi, kad reikia elgtis ramiai. Nesinervink, jei susikirsi — tai visiškai normalu, mokantis žaidimo subtilių.

Policijos mašina reikalauja švelnių prisilietimų. Nespausk akceleratoriaus ar stabdžių pedalo iki galo, nedaryk staigių manevrų, nes lengvai išsīduosi. Mokykis apgalvotai, net varijuojant, suk lėtai ir stabdyk palengva. Būtinai neatsitrenk į kitas mašinas ar stulpus, nes atsідursi sunkioje padėtyje.

Sekdamas paskui policijos patrulį, važiuok kaip tik įmanoma arčiau, tačiau neaplenk jų mašinos. Palik kelių metrų atstumą, kad galėtum tinkamai reaguoti į reikiamus posūkius

ir tolimesnį jų persekiojimą. Būdamas per daug arti, pravažiuos reikiama vieta. Nors tai ir ilga misija, bet nesunki, pagrindas — važiuojamas tiesiu keliu. Kai pasieksi patruliuojamą vietą, misija pasibaigs.

### PATRULIAVIMAS

Pradėsi prie pastato, kur yra uždromi blogi vyrukai. Apibėk pastatą iš kairės pusės ir išsitrauk savo šaunamąjį ginklą. Stovėdamas gatvėje, nusitaukyk į baltą sieną, pažymėtą raudona rodykle. Nušauk du galvažudžius, kurie išbėgs lauk, viduje išžudyk visus, kas bus pažymėti raudonai. Kai nušausi du priešininkus, viduje žaidimas parodys sceną, kurioje Baccus'as pabėgs iš pastato.

Atgavęs kontroliavimą, būsi mašinoje. Suk dešininį ir išvažiuok pro tą patį išvažiavimą, kuriuo pasinaudojo Baccus'as. Būdamas prie butų ir urbanistikos departamento, pažvelk į mažąjį žemėlapi, pastebėsi žalią tašką — tai Baccus'as. Kaip ir praeitoje misijoje, nepersistenk su mašinos vairavimu, arba visa tai pasibaigs nuslydimu į kelkraštį.

Sek paskui Baccus'ą, laviruojantį tarp automobilių, bet per daug nepriartėk. Truputėli atsilikdamas, turėsi lankstumą atlikti posūkius. Kaip ir ankščiau, venk atsitrenkimų į kitas transporto priemones bet kokia kaina, nes tai labai svarbu, norint atlikti misiją, kitaip susidursi su rimtais sunkumais. Po tikrai ilgu persekiojimu misija pasibaigs, kai Baccus'as atsitrenks ir sudaužys savo automobilį.

### STOGO VIRŠUS

Sekdamas paskui rodyklę, privažiok prie viešbučio ir išlipk iš mašinos. Naudodamas mažąjį žemėlapi, atask galinius laiptus ir lipk jais. Priėjęs sugriautų laiptų dalį, ieik į pastato vidų. Laiptais užlipk į antrą aukštą ir sustok prie durų. Nužudyk vaikina, stovintį nugara į tave, ir

eik toliau dešiniu koridoriumi. Eik iki atidarytų durų ir nužudyk visus blogiukus viduje. Nužudęs visus blogiečius, priek prie lovos ir pasiimk naują ginklą.

Grižk atgal į laiptinę ir užlipk ant stogo. Eik pro mažą kambarėlį ir užlipk ant tikrojo viršutinio stogo. Tik užlipęs, iškart nužudyk du stovinčius priešus, po to kitus galvažudžius rasi kairėje pusėje už pastato dalies, išžudyk ir juos. Nužudęs visus samdytus galvažudžius, nusileidimu nusileisk ant žemesnio stogo. Pasiekęs apačią, apsisukdamas priek prie didžiojo rezervuaro. Nužudyk dar vieną vaikina, kuris atsiranda ant priešingo stogo. Apsaugai pasinaudok rezervuaru.

Eik prie sekančio pastato stogo. Pasiimk gyvybių paketą iš kampo prie artimiausio pastato. Pasinaudojęs mažą pastatą dalimi kaip priedanga, užsitaisyk ginklus ir bek tiesiai dešinė stogo puse, apžiūrėk kairę pusę, numesk vyruką nuo stogo, stovintį ant tolimesnio stogo kampo atbrailos. Eidamas link Aukšinės Pakrantės ženklo, pasiimk gyvybių paketą, esantį prie durų. Iėjus į vidų, įlipk į liftą.

Pasiekus apatinį aukštą, tikslas bus atidaryti garažo duris. Išėjus iš lifto, iškart nužudyk samdytus žmogžudžius, eidamas toliau kairėje pusėje nuo garažo, nužudyk likusius priešininkus. Pagreitininti žudymo procesą gali ir sprogstančių mašinų sukeliamas sprogimo banga. Kai visi priešininkai miršta, eik tiesiai į mažą biurą ir pasiimk gyvybių paketą. Visa pabaigęs, paspausk mygtuką, kad atsідarytų garažas.

Atgavęs galimybę valdyti, išžudyk visus priešininkus, kurie išeis pro šalia esančias duris. Įsėsk į stovėjimo aikštelės kampe pažymėtą mašiną ir išvažiuok iš garažo. Sustabdes žaidimą, didžiajame žemėlapyje pasižiūrėk maršrutą iki žalio taško. Išvažiuojus iš garažo, tave persekios ki-





ta mašina, kurios tikslas — sunaikinti tave. Tave bandys nukreipti į kitas transporto priemones ir daužys iš galo, šitaip norėdamas sunaikinti, dėl to turi viso šito išvengti ir pasiekti savo tikslą. Išvažiavęs iš garažo, staigiai pasuk į kairę ir bandyk nukreipti savo persekiotoją į priešpriešinį eismą. Atidžiai žiūrėk, kad neatsitrenktum į kitas mašinas ar stulpus, nes, sudaužius mašiną, misija žlugs.

Važiuodamas keliu prie vandens, rask įvažiavimą į tiltą. Pervaziavęs tiltą, baigsi misiją, pasiekęs žalią tašką.

### PADARYK ĮSPŪDĮ LOMAZ'UI

Norėdamas pradėti verslą, turi susitikti su Lomaz'u miesto centre. Eik tiesiai ir nuvaryk mašiną. Turėdamas automobilį, pasižiūrėk didžiajame žemėlapyje savo maršrutą. Kelias tolimas, dėl to važiuok ramiai, kad nepadarytum nusizengimų. Nenorėdamas, kad policija tave persekiotų visą tolimą kelią, neatsitrenk į kitą transporto priemonę ir nieko nepervaziuok.

Pervaziavęs tiltą, išsuk iš greitkelio ir pasuk kitu keliu link pažymėtos vietos. Nesirūpink tvoromis, kurias pervaziuosi, norėdamas pasiekti tikslą, tačiau neatkreipk policijos dėmesio.

Atvažiavęs prie ilgos kelionės tikslo, išlipk iš mašinos ir eik pasikalbėti su Lomaz'u. Lomaz'ą atskirsi iš rodyklės virš galvos. Gavęs raginimą pradėti naują operaciją, turėsi vieną su puse minutės, kad sudaužytum Tico'so vietą. Norėdamas atlikti operaciją sekdamas paskui rodyklę, kurios atsiranda tau pradėjus važiuoti, važiuok per griuvėsių namus, kurie bus po jomis. Atsiradus problemoms surandant sekančią rodyklę, naudokis veidrodėlių pagalba, kad galėtum pažūrėti, kas yra kitoje matomo vaizdo pusėje. Arba gali naudotis mažuoju žemėlapiu, kad surastum sekanti žalią tašką.

Pastebėjęs priešininką, važiuojanti mašina, stenkis jį pervaziuoti, nes jis gali sugadinti tavo mašiną, panaudodamas ginklą. Pralošti galima dėl dviejų dalykų — jei pasibaigia misijai skirtas laikas arba jeigu mašina yra visiškai sugadinta. Nors mašiną ir reikia naudoti kaip daužymui skirtą prietaisą, bet nevažiuok per daug greitai, kad be reikalo neatsitrenktum į sieną. Paskutinis objektas yra virš pastato, taigi pasirūpink rampa, kuria dideliu greičiu ir tiesiai iššokęs į viršų, galėsi pasiekti paskutinį tikslą. Jei šuolis bus netiesus, yra didelė tikimybė, kad atsitrenkęs į pastatą, sugadinsi mašiną. Viską sudaužęs, grįžk atgal į startavimo vietą — žalią tašką.

Dabar tikslas — pasiekti Raudonosios Jūros Barą. Skubiai per tvoras ir visą kiemą važiuok kuo tiesesne linija link tikslo. Nuvykęs ten,



išlipk iš mašinos ir eik prie paradinių durų. Atėjo laikas iššaudyti barą! Priešai pasiskirstę po visą barą: vienas už prekybos stalių, kitas prie biliardo stalo ir dar du kitoje pusėje. Išžudyk visus, kad atliekant baro naikinimo darbus, nereikėtų rūpintis dėl apšaudymo galimybių. Turėsi minutę ir dvidešimt sekundžių, kad ekrano viršuje esantis matas prisipildytų dėl pakankamo baro sunaikinimo.

Iššaudyk butelius, žaidimų aparatus, šviesas, televizorius ir garso kolonėles bei visa kita. Atlik darba kaip tik imanoma greičiau, nes laiko skirta nedaug, o nespėjus, misija žlugs. Greičiausiai darba atliksi, išeidamas į miestą kelti sumaišties, jei pasi-naudosi priešininkų numestais automatais. Naudojantis savais ginklais, bus sunku sukelti pakankamą sumaištį per skirtą laiką.

### GATOR'IAUS JACHTA

Išsik pro vidinio kiemo duris, esančias link jūros kranto, ir, įlipęs į katerį, plauk link taško, pažymėto žemėlapyje žemiau Majamio. Priplaukęs sustabdyk katerį saugiu atstumu nuo pažymėto pastato ir, išjungęs katerio valdymo režimą, išžudyk priešininkus, kurie saugo pasta-

tą. Apiplauk aplink visą pastatą ir įsitikink, ar nebėra priešininkų. Priplauk prie dalinai panardintų kopėčių ir išlipk iš katerio.

Priplaukęs prie kopėčių, užlipk į jomis. Pastato viduje nužudyk du priešininkus, pasiimk gyvybių paketą ir C4 sprogmenis iš lentynos. Įlėjęs į kitą kambarį, nesužeisk moters ir nužudyk dar vieną priešininką. Ten rasi dar du C4 paketus. Viską atlikęs, eik laukan iš pastato. Kitas tavo tikslas — atsidurti jachtoje, sekant baltą rodyklę tavo mažajame žemėlapyje.

Grįžk atgal į katerį ir plauk link jachtos. Tačiau neplauk tiesiai, nepasiruošęs netikėtumams — išjungdamas katerio pilotavimą, plauk link laivo ir pasiruošk priešininkų žudymui. Kai priešininkus išžudysi, palik savo katerį šalia jachtos galo, kad vėliau galėtum staigiai pasprukti. Išlipk iš katerio ir plauk link kopėčių, užlipęs į jomis, išžudyk visus, ką tik sutiksi savo kelyje. Užkiles laiptais, pasuk dešinėn ir eik prie durų. Sekančiame kambarielyje rasi gyvybių paketą. Eidamas tiesiai, žudyk kelyje pasitaikančius priešininkus. Naudokis mažuoju žemėlapiu, kad pasiektum žalią tašką pažymėtus tikslus. Kai

atsidursi zonoje, kurioje galėsi padėti bombą, pastebėsi geltoną stačiakampį. Pakankamai priartėjęs, norėdamas padėti sprogmenis, paspausk veiksmo mygtuką. Šalia rasi gyvybių paketą.

Tęsk misiją, eidamas pro dvi duris į denį. Apsisuk aplink ir išžudyk priešininkus. Priėjęs prie durų jachtos užpakalinėje dalyje, įeik į vidų. Užlipk metaliniais laiptais į žemutinį denį. Išžudęs priešininkus, pasiimk gyvybių paketą, esantį prie valdymo centro. Tada eik į kitą kambario pusę ir padėk sprogmenis už didžiojo rezervuaro.

Grįžk laiptais į viršų ir išsik. Šį kartą naudokis pagrindine laiptine, norėdamas užkilti į kitą denį. Gali eiti ir pagrindiniu deniu, tačiau ten labai daug priešininkų ir tik du gyvybių paketai — neverta. Vidurinio denio šoniniuose keliuose rasi gyvybių paketus. Pasinaudok jais tik tuomet, jeigu reikia, nes galėsi pasinaudoti ir grįžtant. Įlėjęs pro centrinę duris, priešais laiptus nužudyk pakaliką, esantį viduje, ir pasiimk dar vieną gyvybių paketą. Ištuštink priešininkų miegamuosius kambarius, surinkdamas šaudmenis ir gyvybių paketus.

Ištuštinęs kambarius, išsik pro duris, esančias laivo priekyje, ir padėk paskutinį C4 paketą. Po šito veiksmo turėsi lygiai trisdešimt sekundžių, kad spėtum pasiūlyti iš jachtos. Bėk tiesiai į apatinį denį ir iššok į vandenį. Kaip imanoma greičiau priplauk prie savo katerio ir plauk tolyn nuo jachtos. Jei nespėsi, būsi nublokštas mirtinos sprogimo bangos.

### ĮKLIUVĘS Į SPĄSTUS

Misijoje parduotuvių rajone vairuosi mašiną, kurioje sėdi sukčiai. Turi rasti pasiūlytinumui tinkamą kelią. Tave norės sudaužyti tuzinas policijos patrulių, o pradėsi misiją iškart su vienu iš patrulių, kuris bus tiesiai už tavęs.

Pagrindinis tikslas — sekant paskui išvažiavimo ženklus, nesudaužyti savo automobilio. Tau pagelbės kuo greitesnis įvažiavimas aplink prekybos centrus. Pasiekęs ilgą ir atvirą plotą pilną stulpelių, pasuk į dešinę ir sek paskui išvažiavimo ženklą. Važiuodamas aplink prekybos centrą, pasuk į duris, pažymėtas „M“. Pravažiavęs staigiu posūkiu pasuk dešinėn ir išvažiuok iš patalpos. Policijos patruliai bandys užkirsti tau kelią, bet apvažiuok juos ir pasižiūrėk tolimesnį savo kelią link tikslo žemėlapyje. Nors policijos daug, gali išvengti jos važiuodamas įvairiais viadukais.

Pasiekęs tikslą, reikės paskandinti mašiną jūroje. Policija ir toliau seks tau iš paskos, taigi visomis įėjomis stenkis išvengti švyturėlių, net jei reikės pakeisti kursą. Greičiausias bū-





das paskandinti mašiną — važiuoti tiesiai į paplūdimį, pasukti dešinėn ir, radus tam skirtą vietą, nieko nelaikiant tai atlikti. Priartėjęs pastebėsi rampą, kuria, iki galo nuspaukęs akceleratorių, galėsi nukreipti mašiną tiesiai į vandenį. Paskandinus mašiną, pasibaigs misija.

## DODGE'SO SALA

Norėdamas greičiausiu būdu pasiekti salą, važiuodamas link jos, nuolat pasižiūrėk į žemėlapi. Neatsitrenk į kitą automobilį, nes išprovokuos policiją tavo sekti. Pervaziavęs tiltą, atsidursi prie žaliu tašku pažymėtos užkardos. Palauk, kol užkarda pakels, ir tada įvažiuok į vidų, sekdamas paskui raudoną rodyklę. Išlipk iš mašinos ir įeik pro duris, kad žaidimas paleistų sceną.

Galėdamas vėl valdyti personažą, ilipk į šalia esančią mašiną ir važiuok tiesiai per stiklą, esantį prieš tave. Išvažiavęs lauk, pamatysi įvairių spalvų dėžę, po kuria turėsi spėti pralįsti ir šitaip išvengti nereikalingu kankynių. Išlipk iš mašinos ir nužudyk šalia esantį priešininką. Eik skersai per saugojimo dėžes, žudydamas visus, kas pasitaikys tau po kojomis. Pasiekęs atvirą erdvę, išžudyk priešininkus prie dešinės pastato sienos. Užlipęs laiptais, įeik į kambarį, kuriame rasi du gyvybių paketus. Pasiėmęs kas tau reikalinga, sekančioje zonoje nužudyk priešininką, besislepiantį už vežimo.

Prieš priartėjus prie durų, nužudyk priešininkus, kurie pasirodys iš kairės pusės. Gali tai padaryti, susprogdindamas šalia jų esančią statinę. Pasiėmęs jų automatus, išžudyk likusius priešininkus dešinėje pusėje. Nužudęs pirmus du priešininkus, rasi gyvybių paketą. Toliau eik atsargiai, nes už kiekvieno kampo susitiks priešininkai. Atsidūręs didesnėje zonoje, gyvybių paketą rasi šalia vandens. Pasiėmęs paketą, netrukus išvysi porą mašinų, iš kurių išlipę priešininkai pradės į tave šaudyti. Lik savo vietoje, kol visus išžudysi, nes jie labai netaiklūs.

lipęs į mašiną, spruk iš komplekso. Norėdamas išvažiuoti iš salos, būsi trankomas daugybės mašinų, dėl to pasistenk jų išvengti ir nesudaužyti savo mašinos.

Apvažiuok didžiules dėžes, išvenk atsitrenkimo į sunkvežimius. Įvažiavęs į zoną, pilną oranžinės spalvos kūgio pavidalo daiktų, apvažiuok priešais tave dviejų mašinų užtvara ir važiuodamas šalia vandens, pasinaudok maža rampa. Toliau važiuodamas pro kitą pastatą, kai tau kelia į kairę užkirs sunkvežimis, ir vėl pasinaudok rampa. Pervaziuok sekančią zoną, kitaip tau kelią užkirs didžiulis krovininis automobilis.

Prasmukęs pasuk į kairę pusę ties kita krovininio automobilio užtvara. Įvažiavęs į kitą plotą, apsisuk ir pravažiuok pro krovinius. Atsidūręs prie įvažiavimo, nužudyk priešininkus ir išlipk iš mašinos. Spustelėk jungtuka, pažymėta geltona spalva, kuris atidarys tau pagrindinius vartus. Važiuojant tilto viduriu, tiltas pradės kilti, tad nuspaukęs akceleratorių iki dugno, peršok atsidursi tarpą. Jei po šuolio mašina bus labai sugadinta, pasikeisk ją į kitą. Žemėlapyje pasižiūrėk kursą link kitos salos. Jei tave persekioja, sustok ties sandėlio įvažiavimu ir nužudyk priešininką. Misija pasibaigs, įvažiavus į sandėlį.

## ATPILDAS

Prasidėjus misijai, tu persekiosi Gator'ą. Neleisk jam pasprukti nuo tavęs, persekiok jį Majamio skersgatviais. Nors gali, išlipęs iš mašinos, sugadinti priešininko automobilį, apšaudydami jį, susikoncentruok ties persekiojimu. Būk atsargus gyvenamųjų namų kvartaluose, nes Gator'as mėgsta važiuoti pilnomis mašinų gatvėmis. Nevažiuok dideliu greičiu, nes bus sunku manevruoti. Nieko blogo neatsitiks, jei nenaudėsi nepaspruks, ir nesudaužysi savo automobilio.

Po ilgo persekiojimo, pervaziavęs tiltą, netrukus privažiوسي Gator'o slaptavietę. Kartu su Lomaz'u išlipęs iš automobilio, turėsi išžudyti



priešininkus. Gator'o vyrai pasirodys iš šalia esančio pastato, būk atidus ir nesužeisk savo kompaniono.

Susidoroję su priešininkais lauke, eikite į pastatą. Nužudyk priešininkus, atsiradusius iš kitos pusės. Nestovėk per arti, nes gali nukentėti. Po dviejų puolimo grandžių nužudyk priešininką šalia durų. Užsitaikyk iš naujo ginklą ir kambaryje nužudyk dar vieną priešininką. Pasiėmęs gyvybių paketą, eik prie kitų durų. Nužudyk dar vieną priešą ir pasiimk dar kartą rasta gyvybių paketą. Pereik per keletą kambarių ir atsidūręs priplaukoje, eik tiesiai prie katerio ir plauk paskui Gator'ą, kuris keliauja į pastatą su aukšta atrama. Priplaukęs išjunk katerio valdymą ir išžudyk visus priešininkus, stovinčius lauke prie pastato. Įsitikinęs, kad plotas saugus, iššokęs iš katerio, priplauk prie kopėčių. Užkylęs priek prie durų. Viduje tavęs jau laukia, dėl to būk pasiruošęs nužudyti priešininką. Atidarys duris, nužudyk priešininką, kitas stovės kampe, o įėjus į kambarį, dešinėje durų pusėje pamatysi dar vieną priešą. Pasirodys dar du priešininkai, nužudęs juos, priek prie kito kampo, kur atsidarys durys. Tau bus liepta nužudyti Gator'ą. Jis kateryje. Laikydamasis kairio krašto priartėk, bet neišlipk į pėsčiųjų taką. Sustok taip, kad galėtum nusitaikyti jam į galvą, kaskart jam atsistoju. Po keleto šūvių Gator'as mirs, ir misija pasibaigs. Tuo pačiu atsisveikinsime ir su Majamiu.

Privažiavęs prie Calita's, pamatysi jos gyvybių juosta. Išlipk iš mašinos ir skubiai pribėk prie jos. Šalia jos kojų pasiimk gyvybių paketą. Iš visų pusių pasirodžius užpuolikams, nužudyk visus tavo taikinyje raudonai pažymėtus priešininkus.

Kai pirmame sektoriuje aplinka bus saugi, Celita pradės bėgti. Pasiėmęs atsitrauk ir būti priekyje, kad galėtum apsaugoti ją nuo tykančių pavojų. Žiūrėdamas į jos gyvybių juosta, leisk jai parodyti kelia. Kam nors priartėjus, pasinaudok kulkosvaidžiu, kol privažiuosite tikslą.

Privažiavę didžiulį, atvirą kiemą, važiuokite link pastatyto furgono, kol parodys trumpą sceną. Pasiėmęs scenai, atsidursi furgono gale su kulkosvaidžiu ir turėsi apsiginti nuo persekiojančių priešų. Nusitaikyk į vairuotoją ir šauk. Neleisk priešininkams priartėti, nes jie sudaužys furgoną. Jei furgonas sprogs, misija žlugs.

Sulėtinti persekiojančius priešininkus galima šaudant į jų automobilių padangas arba į kitas transporto priemones, kurios kliudys priešininkams jus pasiekti. Apisukus furgonui, pasiruoškite naujai priešininkų grupei, kuri atakuos jus iš užpakalinės pusės. Naudokite kulkosvaidį, bet kai priešininkai atsidurs vienoje vietoje, panaudokite granatų paleidimo įrenginį. Turėsite penkias granatas.

Galiosiai pakankamai atsilaukus nuo persekiotojų, misija baigsis, kai privažiuosite prie vilos ir sustosite.

# NICA

## SVEIKI ATVYKĘ Į NICA!

Tai naujas, kitokio išplanavimo miestas. Misija pradėsi, keliaudamas pas Calitą. Nusileisk laiptais ir, išėjęs į lauką, ilipk į stovinčią mašiną. Kaip įprasta, keliaudamas neatkreipk policijos dėmesio. Kelionės metu naudokis didžiuoju žemėlapiu.

## SUDAUŽYK IR PABĖK

Ši misija labiausiai erzinanti, nes reikia daug ką atlikti, o suklysti negalima. Misija pradėsi vairuodamas motociklą. Turėsi nuvažiuoti iki pirmos iš trijų mašinų. Tavo tikslas — pavogti tris automobilius ir pakrauti jas į sunkvežimį, kol jis nepasiekė kelionės tikslo. Viršutiniame dešiniajame ekrano kampe rodys atstumą iki kiekvienos mašinos. Misija įvykdysi tik tuo atveju, jei veiksi tiksliai ir greitai.







Pradėjęs misiją, susipažink su motociklo vairavimu. Sekdamas paskui didžiąja rodykle, pirmąją mašiną rasi mašinu stovėjimo garaže. Ilpik i mašiną ir išvažiuok iš garažo. Mažajame žemėlapyje sunkvežimis, i kuri turi pakrauti mašinas, bus pažymėtas žaliu tašku. Sunkvežimis nuolat važiuos, dėl to įvaryti mašiną i vidų nebus labai lengva. Privažiavęs prie sunkvežimio, priartėk prie gale esančios rampos, užkilęs ja, stabdyk. Būk atsargus ir neatsitrenk i sunkvežimio šoną, kylant rampa, nes jis bet kada gali pasukti. Jei nepavyks, po pirmo karto tavo greitis sumažės, o po antro karto teks misiją pradėti iš naujo.

Pakrovęs pirmą mašiną, susirask motociklą ir važiuok prie sekančio automobilio. Šiame žaidime motociklai greitesni ir jais lengviau manevruoti nei mašinomis. Dėl to, neradęs motociklo, sėsk i mašiną ir keliauk link kito misijoje pažymėto automobilio, kol savo kelyje sutiksi motociklą. Važiuodamas mašiną, misijos atlikti nespėsi. Sekdamas paskui naują rodykle, kita mašiną rasi gyvenamojo namo garaže. Priėjęs prie garažo durų, paspausk veiksmo mygtuką, atsidarius garažo vartams, isėsk i klasikinę mašiną. Mažajame žemėlapyje surask žalia taška ir, neiekvodamas veltui laiko, skubėk pakrauti mašiną i sunkvežimį. Jei viską atlikai pakankamai greitai, sunkvežimį turėtum rasti už posūkio.

Trečiai misijai reikalinga mašina rasi šalia esančioje parodo salėje. Privažiavęs išdaužk langą, kad galėtum prie jos prieiti. Didžiam žemėlapyje pasižiūrėk kursą link sunkvežimio. Negalima veltui eikvoti laiko ar pasukti ne tuo keliu, nuolat isijunk žemėlapi, kad nepadarytum klaidos. Pasistenk pakrauti paskutinį automobilį i sunkvežimį, kol neprivažiavote vingiuoto kelio. Įmanoma pakrauti mašiną ir vingiuotame kelyje, tačiau tai sudėtingiau nei tiesiam kelyje. Misija baigta.

### 18-OS COLIŲ RATAI

Prasidėjęs lygiui, važiuok siauru keliu i gatvę ir pasuk kairėn. Važiuodamas keliu i Peninsul'a, naudokis rodyklės pagalba. Privažiavus kiemą, reikės rasti įvažiavimą. Važiuk aplink kompleksą i slėnį, pamatęs tvorą, paspausk akceleratorių iki dugno, kad pervaziuotum ja. Įvažiavęs i vidų, išlipk iš mašinos ir nužudyk priešininkus, kurie slėpsis už automobilio.

Priėjęs prie dešinio pastato kampo, nužudyk likusius priešininkus. Paslėpta gyvybių paketa rasi, eidamas paskui rodykle iki kito kampo už didžiulės išgverusios dėžės. Pasipildęs gyvybės, užlipk kopėčiomis.

Perimk krano valdymą. Tavo tikslas — paimti mėlyną dėžę. Pakelk antrą iš kairės dėžę ir padėk ja ant tolimesnės dėžės kairėje. Tada paimk pirmą dėžę iš kairės nuo mėlynos ir padėk ja per vieną vietą i kairę. Paėmęs dėžę, esančią virš mėlynos, padėk ja ant žemės šalia mėlynos dėžės. Paėmęs mėlyną dėžę, padėk ja i tą vietą, kur startavai, ir tada viena vieta atgal ant žemės. Tau reikės priekaba sujungti su vairuotojo kabina.

Ilpik i didelį krovinių automobilį ir nuvažiuok prie priekabos. Susilygi- nęs su priekaba, pavažiuk atgal, kad prisijungtum priekaba. Iš aptvaro išvažiuok atsargiai. Išvažiavęs pasuk i kairę ir važiuok i kalną. Užkilęs i kalną, pamatysi trumpą sceną.

Atgavęs valdymą, tave persekios policija. Iki prieplaukos tolimes kelias, dėl to teks paplušėti. Važiuk plačiausiais keliais ir tiesiai per policijos užtvartas. Nelėtink greičio, nes kitaip policija apšaudys tave, ir tu mirsi. Jei pradėjai kelionę su pilna gyvybių juosta, tai bus lengvas darbelis.

### PAGROBIMAS

Misijos pradžia labai lengva, jei iš pat pradžios sekai reikiama keliu. Važiuodamas tiesiai, kelio atsišakojime pasuk i dešinę, važiuodamas toliau,

pasinaudok rampa, kurios pagalba vėl atsidursi kelyje. Dabar sek paskui sunkvežimį, važiuojantį nuo kalno. Atstumas nesvarbus, bet tik nepamesk jo iš akių.

Sunkvežimis galiausiai sustos slaptavietėje. Išlipęs iš automobilio, nužudyk priešininkus, stovinčius lauke. Viduje esančius priešus gali nužudyti, pasinaudodamas nukautų priešininkų automatais. Neskubėk, kad nebūtum sužeistas. Manevruodamas iš kairės i dešinę, žudyk po vieną. Užėjęs už kampo, saugokis priešininko, užkopusio i vandens bokštą.

Nužudęs visus priešininkus kieme, sėsk i mašiną ir važiuok atgal, sekdamas rodyklės i Calita's kiemą. Priešininkai padarys užtvartų tavo kelyje, dėl to važiuok atsargiai. Jei mašiną sudaužys, teks misiją pradėti iš naujo. Išvažiuok iš teritorijos, palikdamas pagrindinį kelią, ir pasuk i kairę. Važiuk tiesiai gatve ir kirkš iškilusį šlaitą. Sekdamas rodyklės, važiuok i Calita's būstinę. Važiuodamas šiuo maršrutu, išvengsi priešininkų užtvartų ir nepadarysi žalos automobiliui. Sustojus po raudona rodykle, misija pasibaigs.

### GINKLŲ SANDĖRIS

Prasidėjęs misijai, turėsi penkiasdešimt sekundžių pasiekti tikslą. Išvažiavęs tiesiai, pasuk i dešinę. Pasukęs važiuok žemyn gatve ir sek rodykle. Atsitrenkus i kitą mašiną, liks mažai šansų suspėti atlikti misiją. Atvykęs i reikiamą vietą, išvysi sceną.

Atgavęs valdymą, tavo tikslas bus susigražinti pirkinį. Apvažiuok kvartalą ir pasistatyk savo automobilį priešais gerai apsaugota skersgatvį. Išlipęs iš mašinos, apšaudyk susirinkusius skersgatvyje. Mašiną naudok kaip priedangą. Išžudęs visus, ką matei savo akiratyje, eik vidun ir nužudyk likusius ties dešiniu kampu. Saugokis tykančių priešų garaže ir pasistenk neapšaudyti sunkveži-

mio, nes kitaip jis sprogs, ir žūsi pats. Prireikus gyvybių paketo, jo ieškok garaže.

Išžudęs visus priešininkus, turėsi pristatyti ginklus kartu su sunkvežimiu i reikiamą vietovę. Ilpęs važiuok tiesiai, vietoje pagrindinio kelio — i dešinę, sekančiu keliu suk i dešinę. Šitai sutaupysi laiko. Privažiavęs išsišakojimą i dvi puses, pasuk i dešinę ir, sekdamas paskui rodykle, išvažiuok i pagrindinį kelią.

Priartėjęs prie tikslo, teks išsukti iš pagrindinio i šalutinį kelią. Naudokis mažuoju žemėlapiu, kad pasiektum tikslą, bandydamas išvengti raudonų taškų — priešininkų automobilių, kurie nori sunaikinti tave. Stenkis važiuoti be staigių posūkių, nes pažeisi krovinį ir gal net susprogsi.

Pabaigoje teks įvažiuoti i skersgatvį. Stebėk greitį ir trajektoriją, juk nenori susprogti misijos pabaigoje. Atvažiavus su sveiku kroviniu, misiją bus įvykdyta.

### SPĄSTAI MULKIAMS

Sukus išbandymas tiems, kas nematė filmo „Greitis“. Važiuojant teks išlaikyti didesnį kaip penkiasdešimt mylių per valandą greitį, kitaip ekrano viduryje esantis matas prisipildys, ir tavo mašina sprogs.

Nesijaudink, jei matas truputėli prisipildys — tiesiam kelyje pasistenk, kad matas taptų tuščias. Nuolat žiūrėdamas i žemėlapi, stenkis apvažiuoti kitas transporto priemones. Atsitrenkus i kitą mašiną, tavo greitis sumažės, ir atsiras didelė tikimybė, kad tu sprogsi.

Važiuojant apgalvotai, galima išvengti miesto centro problemų, reikia važiuoti šalia vandens. Priartėjęs prie galutinio tikslo, persikelk i paplūdimį, pristabdyk artėdamas link pažymėtos vietos, kad nepadarytum klaidos. Privažiuk prie paplūdimyje stovinčio sunkvežimio. Atliksi išbandymą, įvykdes šuolį. Atrodys, kad viską atlikti galima labai nesunkiai, tačiau tai ne tiesa. Pirmiausia reikalingas tinkamas greitis. Turi iš-





vengti kliūčių paplūdimyje ir būti reikiamoje vietoje. Pravažiuk pro sunkvežimį, kad jis būtų tau iš dešinės pusės. Tada, užvažiaves ant rampos, atliksi šuolį.

Po trumpos scenos, atgavus valdymą, tau teks nuvažiuoti tolimą kelią iki sunkvežimio, kurį susprogdinsi. Sunkvežimis yra kitame miesto gale, dėl to, nuspauš akceleratorių iki dugno, pašok rampa, vedančia iš paplūdimio. Atsidūręs aukščiau esančioje gatvėje, pasistenk sugražinti didesnę kaip penkiasdešimt kilometrų per valandą greitį. Būdamas pakankamai greitas, žemėlapyje susirask viršuje pažymėtą gatvę, nusileidus nuo rampos, ji turėtų būti apytikriai priešais tave.

Priartėjęs prie žemėlapiu šiaurinio kampo, nuo viršaus antra gatvę pasuk į dešinę pusę. Išlindęs priešais stovintį sunkvežimį, kieme pasuk dešinėn. Išgirdęs perspėjimą apie išsokimą iš mašinos, nukreipk automobilį į sunkvežimį ir išsok lauk. Misija pasibaigs, mašinai atsitrenkus į sunkvežimį ir sprogdus.

## CALITA BĖDOJE

Šia misiją gali įvykdyti dviem būdais — galima sustabdyti sunkvežimį arba išgelbėti Calita. Geriausias būdas — negailint pastangų, galima atlikti viską. Tinkamiausias kelias link sunkvežimio yra vidurinė iš trijų plačių gatvių, žemėlapyje tikslas pažymėtas žaliu tašku. Kad sunkvežimio greitis sumažėtų, privažiaves sunkvežimį, pirmiausia peršauk padangas. Tau priartėjus arti prie sunkvežimio galo, atsідarys priekabos durys, ir du priešininkai pradės šaudyti į tave. Būk pasiruošęs nužudyti juos. Sunkvežimiui pasukus, bandyk nušauti vairuotoją, nepavykus bandyk dar kartą. Netrukus persekiojimas baigsis esminiu atsitrenkimu.

Nors ir nesustabdęs sunkvežimio, nuvažiuok į pažymėtą vietą, ten, kur įvyko ginklų sandėris. Nuvažiaves išžudyk priešininkus, kuriuos sutiksi kieme. Aplinkai tapus saugiai, sek paskui raudoną rodyklę. Pratęsęs kovą ant laiptų, užsitaikyk iš naujo ginklą. Išžudyk visus viršuje ir apačioje esančiam kieme. Pasibaigus žudynėms, Calita bus išgelbėta, ir žaidimas parodys sceną.

Atgavęs valdymą, persekiosi Fabienne. Nusileisk laiptais ir įsėsk į laukiančią mašiną. Paskubėk, išėdęs iš mašinos, nuspauš akceleratorių iki dugno, nes priešininkai bus priekyje tavęs.

Šioje dalyje būtina neleisti priešiui pasprukti. Važiuojant įvairiu maršrutu, kiekviename posūkyje teks apvažiuoti kliūtis. Naudodamasis mažuoju žemėlapiu, sek paskui ją neatsilikdamas ir neatitrenk į kita transporto priemonę ar stulpą.

Posūkiuose nenaudok rankinio stabdžio ir neprarask manevringumo, laikykis tiesiai už Fabienne automobilio ir misiją įvykdysi. Jai sustojus ir išlipus iš automobilio, išlipk ir nušauk ją. Po keleto šūvių misija bus įvykdyta.

## DUBOIS'O IŠGELBĖJIMAS

Pradžioje nuvažiuok į žemėlapyje pažymėtą restoraną. Atvažiaves užėik už mašinos ir nužudyk lauke esančius priešininkus. Užlipęs laiptais, pabaik žudynes. Gyvybių pake-

Neužmiršk naudotis žemėlapiu.

Tiesiam kelyje, tikriausiai, atsiliksi, bet, turėdamas galimybę, šaudyk kiek tik gali. Saugokis kitų transporto priemonių, pastatų kampų ir stulpų. Atsidūręs siauresnėse gatvelėse, atsiras tinkamiausias momentas apšaudymui, ypač jei priešininkas kur nors užklius. Tačiau inirtingai norėdamas sugadinti priešą mašiną, neužmiršk vairuoti.

Išbandymas sunkus, gali prireikti kelių bandymų. Galiausiai, palikus priešininkui apie ketvirtadalį gyvybių,



ta rasi dešinėje baro pusėje ir kairiajame kambario kampe.

Išžudžius visus viduje, atsідarys kairėje pusėje esančios durys ir pasirodys dar keletas priešininkų. Žudyk viską, kas judės, ir eik pro naujai atidarytas duris. Šalia sekančių durų tavęs lauks dar daugiau priešininkų. Zonai tapus saugiai, pamatysi sceną.

Atgavus valdymą, tau lieps sustabdyti Dubois'ą. Ilipk į mašiną ir neatsilik, nes jo mašina greitesnė, ir prireiks pasinaudoti visais žinomais trumpesniais keliais, norint nepa-mesti priešą iš akių. Važiuojant reikės apšaudyti priešininko mašiną.

jo mašina sustos, ir išlips pora apsauginių. Misija pasibaigs, nužudžius apsaugininkus.

## MEDŽIOKLĖ

Misija kartu su Dubois'u pradėsi katerijoje. Kompanionas turės pasiimti nešiojamą kompiuterį iš prieplaukos namo. Nutekėjime, keliaudamas paskui rodyklę, saugokis akmenų. Pasiekęs Peninsula's galą, pasuk dešinėn ir priplauk prie raudonos rodyklės šalia pastato. Išvysi sceną.

Atgavęs galimybę valdyti personažą, turėsi pasprukti iš kambario greičiau negu pasirodys priešininkai, kurie ateis tavęs nužudyti. Kamba-

ryje rasi kopėčias, bet negalėsi eiti tiesiai. Užkilęs, norėdamas pereiti, turėsi pakelti dėžę, kad atlaisvintum kelią. Ilipes į šalia stovintį automobilinį krautuva, su šakėmis pakelk dėžę ir atlaisvink sau kelią.

Privažiaves, paspausk mygtuką, kad pakeltum dėžę, lėtai važiuodamas ir nepamesdamas krovinio, padėk krovinį kelyje tarp dviejų praėjimų priešais sieną. Visą atlik greitai ir dėžę padėk šalia sienos, kitaip priešininkai, atsідūrę patalpoje, nužudys tave.

Užlipk kopėčiomis ir užsok ant dėžės, nuo dėžės šok link kito sektoriaus. Pasiėmęs revolverį, nusileisk kopėčiomis. Neikrįsdamas į vandens, išžudyk priešininkus, įėjęs pro duris. Ant grindų rasi šratinį šautuvą.

Išlindęs pro duris, pasirodys priešininkams, kad šie išlipę iš automobilio. Pasislėpęs už durų rėmo, išžudyk artėjančius priešininkus. Gyvybių paketą rasi, išėjęs pro duris. Saugioje zonoje įsėsk į mašiną ir važiuok tiesiai. Netrukus pasirodys pora mašinų, norinčių užtvirti tau kelią. Pasinaudodamas savo mašina kaip apsauga nuo kulnų, išžudyk priešininkus. Tinkamiausias šiuo momentu tau — šratinis šautuvas, padarantis didžiausią efektą. Saugiai ilipk į jų mašiną ir sek paskui rodyklę link sekančio tikslo.

Priešais atsiras užtvartė. Galima kirsti ją, bet galima ir, išlipus iš mašinos, nužudyti priešus. Bet kokių būdu, kirtus užtvartę, artėk link žaliu tašku žemėlapyje pažymėto tikslo. Tai yra aukščiausias miesto taškas, todėl teks pasivažinėti kalniukais, kol privažiuos užtvartę rampą. Išlipk iš mašinos ir nužudyk priešininkus kalno viršuje. Pasukęs dešinėn, kilk į viršų. Nors kelias ir daubėtas, tiesiog keliauk link tikslo.

Netrukus prieisi dar vieną nuožulnų kelią. Pasuk juo ir prieik visokių mūrinių medžiagų kalvą. Apeik aplinkui pro dešinę pusę, kol išvysi užtvartę ant kelio. Žudydamas ten stovinčius priešininkus, gali susprogdinti mašiną. Toliau kilk į kalną. Atėis metas nužudyti gaują, apjuosusią Calita, ir surasti Vauban'ą. Priviliok juos į kalno viršūnę ir nužudyk. Nužudęs priešininkus, eik susitikti su Vauban'u. Misija įvykdyta!

# STAMBULAS

## SEKIMAS

Pradėsi misiją, sekdamas paskui automobilį. Sekdamas privalėsi atkreipti dėmesį į ekrano viduryje esantį artumo matą. Reguliudamas savo greitį, laikykis tinkamo atstumo, neatsilik ir neaplenk priešininko. Kaip ir kitose misijose, stenkis neatsitrenkti į kitas transporto priemones ir stulpus. Misijos pradžia įprasta, kol neparodė scenos.



Atgavęs valdymą, išlipk iš sunkvežimio ir eik gatve atgal iki plytų sienos. Apsiginkluok nutildyto garso revolveriu ir eik laiptais žemyn iki durų. Atidarys duris, nušauk apsauginį, bet taikyk į galvą, kad jis tavęs neišduotų. Jam mirus, užlipk laiptais iki pirmos aikštelės. Nušauk tokiu pačiu būdu ten stovintį apsauginį.

Apdairiai užkilęs laiptais, išvysi susitikimą. Užkilęs į laiptų viršų, trečiame aukšte tyliai nužudyk ten stovintį apsauginį. Patalpoje, pilnoje kopėčių, eik tiesiai. Apėjęs aplinkui, nužudyk apsauginį, žiūrinti pro didžiulę skylę grindyse. Jam mirus, pro grindų skylę nusileisk patalpą žemyn, norėdamas pašnįpinti susitikimą.

Po scenos turėsi išsikrovoti sau kelia iš pastato. Nužudyk priešais tavę esantį priešininką ir išeik pro šalia esančias duris. Sekančioje patalpoje, pasislėpęs už stulpų, nužudyk artėjančius priešininkus. Dabar tyla nebesvarbi, todėl naudokis automatu.

Nužudęs visus priešininkus didžiojoje teritorijoje, užlipk laiptais aukšty. Eidamas ant stogo, nužudyk visus, kas pasitaikys tavo kelyje. Gyvybės paketas yra paslėptas nišoje laiptų viršuje. Užkilęs ant stogo, saugokis priešų, artėjančių nuo dėžių pusės. Reikiant gyvybių paketo, ieškok jo už pastato. Priėjęs prie stogo krašto, nužudyk apačioje esančius priešininkus. Priėjęs laiptus, nusileisk vienu aukštu žemiau. Dar keletas priešų slėpsis už didelių statinių. Judant pirmyn, laiptais nusileis dar pora priešininkų.

Laiptais nusileisk žemyn ir pasislėpk už šalia esančių dėžių — ten rasi gyvybių paketą. Būdamas čia, gali nužudyti priešininkus, kurie yra tolimesniame stogo kampe. Toliau eik į betonuotą zoną, kampe rasi rampą ir nusileisk aukštu žemiau. Apačioje susidursi su grupe priešininkų. Apsaugai pasinaudok siena. Nužudęs priešininkus, eik į dešinę šio lygio kampa.

Radęs dar vieną rampą, išeisi į atvirą zoną. Išėjęs pamatysi skersai per gatvę bėgantį pakaliką. Atsargiai judėk į priekį. Priešais nišoje rasi gyvybių paketą, tačiau prieš tai nužudyk priešininkus greitame kambaryje. Dar vieną gyvybių paketą rasi kambaryje. Kairėje sienoje radęs rampą, nusileisk aukštu žemyn. Išvysi sceną.

Po scenos atsistok ant medinės rampos krašto kamera į gatvę. Pamažu nužudyk priešininkus kairėje pusėje. Saugioje zonoje ilipk į sunkvežimį. Išvažiavęs iš uosto, sek paskui rodyklę, žemėlapyje tikslas pažymėtas žalia tašku.

Kelyje tavę persekios keletas blogiukų. Nesijaudink ir, važiuodamas

įprastu sau stiliumi, neleisk jiems tavęs aplenkti. Saugokis priešais tavę atvažiuojančių priešininkų. Jei jie kaktomuša atsitreks į tavę, sunkvežimis bus sugadintas. Sudaužęs mašiną, persėsk į kitą, kol pasieksi raudoną rodyklę pažymėtą tikslą. Misija įvykdysi, atvykęs į pažymėtą vietą.

## TANNER'IO PABĖGIMAS

Dar viena misija, kurioje, važiuojant sunkvežimiu, reikės šaudyti į persekiojančią policiją, norint apsisaugo-

trulius. Žemėlapyje matysi baltus taškus — policininkus. Nužudęs visus patrulius, įsėsk į jų mašiną ir važiuok į šiaurę. Tinkamiausias kelias veda šalia pakrantės, jam pasibaigus, pasuk į mėlynai pažymėtą kelią. Norėdamas pabaigti misiją, nepersekiojamas ieik į viešbutį.

## DAR VIENAS NURODYMAS

Misija prasideda gaudynėmis. Pradėsi važiavimą žvyrkelyje, ir toliau veiksmas vyks miesto gatvėmis. Veik staigiai, tačiau nevažiuok dideliu grei-

tesnę koridoriaus dalį, nužudyk visus besislepiančius čia ir šalia esančiuose pasukimuose.

Kiekviename pasukime rasi gyvybių paketą ir tokiu būdu galėsi praleistiėjimą pagrindiniu koridoriu. Eidamas link žalio taško, saugokis ir žudyk priešininkus, naudodamasis priedanga. Kai įsitikinsi, kad kelias laisvas, prieik prie sienos esančios skylės, išvysi vaikina, kurį persekiojai. Misija pasibaigs po trumpos scenos.

## SKERSGATVIS

Misija pradėsi šalia automobilio. Visų pirma įsėsk į šalia stovintį rudą automobilį su forsotu varikliu. Nenorėdamas per anksti pabaigti misijos, turėdamas kelio atstumo pranašumą, neatsitrenkdamas į kitas transporto priemones ar stulpus, kaip ir kitose misijose, sek paskui priešininką.

Lygis sunkesnis negu atrodo, nes persekiojimas vyks vingiuotais miesto keliais didesniu nei įprasta greičiu. Norint nepaleisti priešininko mašinos iš matomo vaizdo, teks naudotis mažuoju žemėlapiu, norint rasti tinkamiausią ir trumpiausią kelią.

Važiuodamas įvairiais keliais, stenkis išlikti viduryje gatvės, nes pakraščiuose daug stulpų ir kitokių bėdų, galinčių sustabdyti tavo automobilį.

Po ilgų gaudynių atsidursi skersgatvyje be išvažiavimo, ir tau pasakys, kad iš čia nėra kelio atgal. Išlipęs iš automobilio, ieik pro šalia stovinčio pastato duris. Įlėjęs nužudyk priešininką, stovintį už užtvaros, ir likusius kambario gale. Gyvybių paketą rasi nišoje prie durų.

Užlipęs laiptais, sustok prie durų ir nužudyk kituose aukštuose matomus priešininkus. Kiekviename aukšte turėtu būti po vieną priešą. Pasilenkęs pamatysi viršuje stovintį vyrą, pasirūpink, kad jis mirtų. Įlėjęs pro duris, žiūrėdamas į viršų, eik prie sienos ir nužudyk priešininką, kurį pastebėsi pro didžiulę skylę lubose. Gyvybės paketą rasi kairiojo siauro klojinio skiltyje.

Atsargiai eidamas aplink užtvarą, prieik prie durų. Būk pasiruošęs nužudyti pro jas išeisiantį priešą. Įlėjęs pro duris, kilk laiptais aukšty, pasiruošęs nužudyti dar vieną priešininką. Patekęs į didžiulį kambarį, nužudyk pora blogiukų ir tęsk kelionę. Nedegamojoje spintoje rasi gyvybių paketą.

Pro duris, esančias kampe, lėtai eik laiptais žemyn. Susitiksi priešininką sekantame kambaryje. Nužudęs eik link kitų durų. Nusileidęs laiptais per dvi sekijas, koridoriaus pabaigoje nužudyk galvažudį, pasislėpęs už arkos, nušauk dar porą. Šalia pamatysi mašiną. Įsėdęs išvažiuok pro dvigubas duris į gatvę. Važiuok į būstinę, žemėlapyje pažymėta žalia taška, per tiltą.



ti. Naudok granatų svaidymo įrenginį. Iššauk granatą tokiu būdu, kad ji sprogtų, kai ant jos užvažiuos policijos patrulis. Šauk į keletą metrų arčiau esantį tašką kelyje. Jei patrulis priartės per arti, palauk, kol jis trenksis į sunkvežimį ir pakartok veiksmą su granata, patruliui atitolus reikiamu atstumu. Naudojant granatų svaidymo įrenginį, ši misija žaidime idomiausia.

Apsisaugojus nuo policijos, žaidimas parodys sceną. Po scenos atsidursi laive. Iššok iš laivo ir plauk į kranto pusę link laiptų, pasinėrusių į vandenį. Pusiau užlipęs laiptais, nužudyk šalia prie tvoros stovinčius pa-

čių žvyrkelyje, gali net apsisukti. Saugodamasis kitų transporto priemonių, ivažiuok į normalų kelią. Sek paskui saugiu atstumu, nes priešininkas gali bet kada staigiai pasukti. Jūsų mašinos panašaus galingumo, dėl to neužsibūk žvyrkelyje. Po gana ilgų gaudynių priešininkas, išlipęs iš automobilio, įbėgs į pastatą.

Sekdamas paskui, turi jį sugauti nenužudęs. Tačiau tai nereiškia, kad ir kiti priešininkai turi likti gyvi. Nužudyk juos visus — iš pradžių tuos, kurie stovi lauke, po to dar du užtvėrusius įėjimą. Kairėje koridoriaus pusėje rasi gyvybių paketą. Toliau eidamas išeisi į pla-



Priešininkai bandys padaryti tau pasala, tačiau, žiūrėdamas į žemėlapius, gali išvengti raudonais taškais pažymėtų priešininkų. Jei imanoma, artėk prie tikslo, bandydamas su jais nesusidurti. Visais imanomais būdais pasiekęs tikslą, norėdamas pabaigti misiją, išlipk iš mašinos ir įeik į raudoną rodyklę pažymėtą pastatą.

## GAUDYNĖS

Pradžioje teks persekioti Calitą ir sugauti jį gyva. Išjunk atbulinę pavarą, nebijok atsitrengti į mašiną tau už nugaros ir skubiai važiuok į kita pusę, sekdamas pasakui nuolat dingstančią rodyklę. Jums teks ją sekti, važiuojant itin greitai. Jos mašina greitesnė, norint neatsilikti, reikės kirsti kampus ir niekur neatsitrengti.

Pirmas nežymus posūkis kairėn labai sudėtingas, nes čia yra labai daug kertančių kelių mašinų. Toliau kelias tiesus, tačiau ir čia nesusidurk su priešpriešai važiuojančiomis mašinomis. Po tiesiosios Calita pasuks link uosto arba pratęs gaudynes praeitos misijos siaurais keliukais. Calita'į privažiavus tiltą, žaidimas parodys sceną, kurioje priešininkės atžvilgiu tu lieki kitoje tilto pusėje. Privalai surasti kitą kelią, todėl, išlipęs iš mašinos, šalia esančiais laiptais nusileisk žemyn ir, įsėdęs į kateirį, perplauk į kitą upės pusę. Pasinaudodamas laiptais, išlipęs į krantą, sek priešininkę — žemėlapyje ji pažymėta žaliu tašku. Būdamas sausumoje, apeik priekinę pastatą, į kurį įėjo Calita, dalį.

Po trumpos scenos Calita nuvažiuos su motociklu. Atėjo metas maksimalaus greičio gaudynėms, kuriose mažiausia klaida gali baigtis nesėkme. Laimė, kad suklydus galima bus bandyti dar kartą nuo šių gaudynių pradžios. Gaudydamas Calitą, nekliudyk kitų transporto priemonių, ženklų ar pastatų kampų.

Gaudynės staigios, bet trumpos. Kartodamas šią misijos dalį, isimink kelionės maršrutą, nes priešininkė, nors važiuos ir kita puse, bet važiuos kaskart tuo pačiu keliu. Gaudynės baigsis perėjoje po arką. Svarbiausia prisiminti, kokių kampų su motociklu kiekviename maršruto posūkyje pasvirti.

Vairuojant motociklą, skirtingai nei kitomis transporto priemonėmis, posūkiuose nebūtina stabdyti. Paprasčiausiai, paspaudus greičio pedalą, galima lengvai atlikti sukimo manevrą. Įpusėjus posūkiui, vėl spaudžiamas greičio pedalas, ir tokiu būdu neprarandamas laikas. Neatsilikant nuo priešininkės, per daug nepriartėk, ypač gaudynių pabaigoje. Paskutinis Calita's posūkis po arką labai staigus, nepravažiuk ir pasuk į tinkamą pusę. Visos misijos metu tai yra vienintelė vieta, kurioje galima atsilikti. Lėtai ir atsargiai privažiuk prie Calita's, ir misija baigsis.

## SUNKVEŽIMIS – BOMBA

Ši misija, iš esmės, priešinga šaudymo misijoms ir užduočiai, kai būvai sunkvežimio gale ir mėtai gra-

natas į policiją — dabar su mašina bandysi sustabdyti sunkvežimį, kuris atakuos tave.

Pagrindinis pavojus — saugokis į tave metamų sprogstančių statinių ir, apvažiuojant kliūtis, neatsilik nuo sunkvežimio, kertančio miesto gatvės. Tinkamiausias būdas atlikti misiją yra važiuoti sunkvežimiui įkandin, daužyti jam galą ir kartkartėmis apšaudyti. Jei būsi prikibęs prie sunkvežimio, statinės peršoks tave, ir tu nuo jų nenukentėsi, o jos nukris ant kelio už tavęs. Daryk šitaip, jei tik sugebi, nes tai greičiausias ir lengviausias būdas atlikti misiją.

Negalėdamas važiuoti prie pat sunkvežimio, pasistenk sušaudyti statinę, jei iškritus iš sunkvežimio ir nespėjus pataikyti į tave. Pralaidę statinę ir leides jai atsitrengti į tavo mašiną, galėsi misiją pradėti iš naujo, nes sudaužysi savo automobilį.

Iš sunkvežimio dauguma statinių iškrenta tiesia kryptimi, važiuodamas paskui priešininką, būk ne toje pačioje tiesėje, lengviau išvengsi statinių. Nešaudant į statines, galėsi taikytis į sunkvežimį ir šitokiu būdu padaryti dar daugiau žalos. Šaudydamas staigiais

priešais traukinį, turi važiuoti dideliu greičiu.

Už apvalaus kampo šalikelėse pravažiuos medinių nuolaužų krūvas. Netrukus privažiuos išsikišusią sieną, kuria užkliudžius, kelionė pasibaigs dėl smarkaus atsitrengimo. Pasuk į dešinę, nes pravažiuodamas su kaire mašinos puse nubrozdsi ją. Jei neliesi jos, pateksi į keblią padėtį, nes sunkiai suvaldysi mašiną. Nuspaudęs greičio pedalą iki dugno, išsiveržk į priekį, kol neprivažiavai tilto. Nevažiuok per daug greitai, nenorėdamas nukrypti nuo kelio. Sekdamas bėgius ir nuolat pasižiūrėdamas į žemėlapi, netrukus privažiuos vietą, kurioje tau lieps aplenkti traukinį — kadangi tu jau priekyje, susikaupt ir atiduok savo dėmesį važiavimui link reikiamos vietos.

Po scenos atsidursi varginančiame kovos veiksmų lauke. Traukinių aikštelėje nušauk tris priešininkus. Priartėjęs prie kryžkelės, priešingoje gatvės pusėje nužudyk priešininkus iš tau saugaus atstumo. Būk atsargus ir nenužudyk Vauban'o ir Jones'o, besislepiančių gatvėje už mašinų, juos atskirsi iš taikiklyje atsirasiiančios mėlynos spalvos.

Gatvei tapus neapvajojama zona, keliauk toliau. Eik gatve ir pasislėpk už sprogojusio automobilio. Žudyk priešininkus ir apsaugok savo draugus. Gyvybių paketa rasi dešinėje nuolaužų pusėje. Eidamas gatve link kitos priedangos, žudyk priešininkus, kurie pasitaikys tavo kelyje. Žuvus tavo draugams, misija žlugs, tad pasistenk juos apsaugoti.

Priešęs sankirta, nužudyk dešinėje kitoje gatvės pusėje esančius galvažudžius. Kairėje gatvės pusėje pasislėpęs už horizonto ir radęs ten gyvybių paketą, žudyk visus aplink esančius priešininkus. Šitaip pasidarysi taką sau ir savo draugams.

Nužudęs pirmuosius priešininkus, bėk į priekį, kad neatsiliktum nuo savo draugu. Sekančiame sektoriuje darba atlik atsargiai, bet greitai. Pasislėpti, šaudant į priešus, gali už susprogdintų ir sugadintų mašinų.

Priešęs keturių mašinų užtvara, pasirūpink iš šoninio skersgatvio pasirodysiančiais priešininkais. Praeidamas skersgatvį, pasirūpink, kad niekas nenuskriautų tavo draugu. Iš toliau sutelk savo dėmesį į Jericho. Pastebėjęs raudoną rodyklę, gali pradėti šaudyti iš toli, galbūt sužeisi.

Jei nepavyksta pataikyti iš toli, bėk pasislėpti už pilko ir seno konteinerio ir pratęsk ataką. Nors Jericho šokinės ir voliosis, vis tiek gana lengva jį nužudyti. Be to, jam bus labai nelengva pataikyti į tave iš esamos pozicijos. Šaudyk iš uždangos, kol galiausiai jis žus. Paspausk pabaigimo mygtuką, kad pabaigtum misiją ir žaidimą.



judesiais, stenkis pataikyti į maksimalų statinių skaičių. Misija pasibaigs, pakankamai sugadinus sunkvežimį.

## VYTIS TRAUKINĮ

Misijos pradžioje tau prireiks pastangų, bandant pasivyti traukinį. Nuvažiavęs nuo platformos, spausk greičio pedalą iki dugno, kol pasieksi traukinį, tačiau nebandyk jo lenkti iš dešinės pusės, nes iš priekio atlekia kitas lokomotyvas. Nesuk į dešinę pusėje esantį tunelį — jis niekur tavęs nenuves, ten akligatvis.

Priartėjęs prie traukinio, iš tarnybinio vagono į tave pradės šaudyti Jericho. Pro kairę pusę lenkdamas traukinį, saugokis įvairių objektų, kuriuos užkliudęs, privalėsi iš naujo pradėti misiją. Norėdamas atsidurti

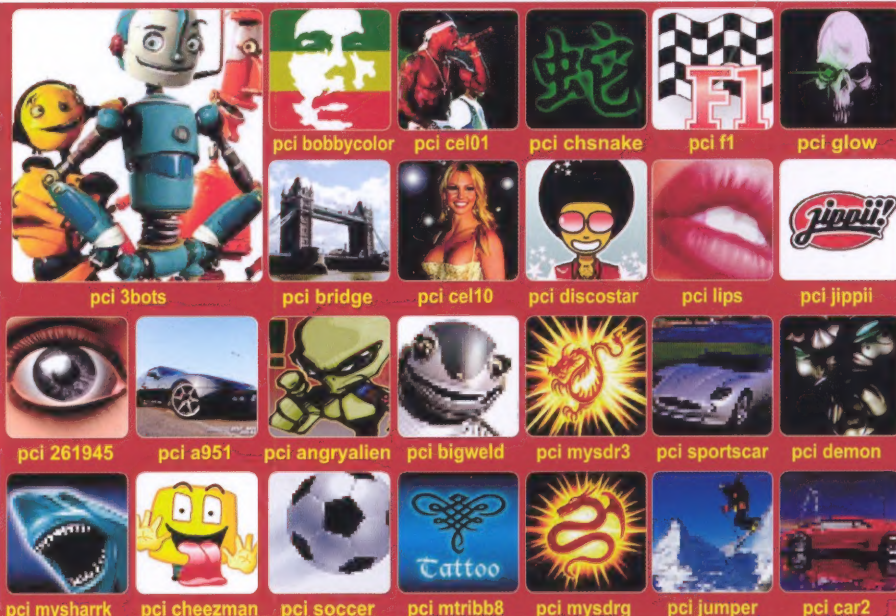


# SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

1. Rašyk SMS: pci fly  
Nusiųsk draugui: pci fly +370673XXXX

2. Siųsk numeriu 1321

kaina: 2 Lt.



NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-GAGE; SIEMENS A60, C60, M55, MC60, S55, SL55, ST60; SONY-ERICSSON T300, T310, T610, Z600; MOTOROLA T720, T720i

# jippii! SMS FUN



MIX - Naujas logotipų maišytuvų sugeneruotų šaunų logotipą su savo vardu.

Siųsk PCMIX su savo vardu numeriu 1321

Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3620, 3650, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 6820, 7110, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110 ja 9210

## PAVEIKSLĖLIAI SU VARDU



PCATA  
vardas



PCSIRDIS  
vardas



PCUGNIS  
vardas



PCKULKA  
vardas

1. Rašyk SMS: pckulka Tomas

Nusiųsk draugui: pckulka Tomas +3706XXXXXXX

2. Siųsk numeriu 1326

kaina: 5 Lt.

## MELODIJOS

Monofoninės melodijos: rašyk SMS: pcm dragostea

1. Nusiųsk draugui: pcm dragostea +370673XXXXXX  
SIEMENS telefonams: pcms dragostea

Polifoninės melodijos: rašyk SMS: pcp dragostea

Nusiųsk draugui: pcp dragostea +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1321

kaina: 2 Lt.

### TOP 10

Bomfunk MC's / Freestyler  
Opus / Life Is Life  
Amberlife & Ladybird / My Lovers Gone  
Deep Purple / Smoke On The Water  
Tv/Film / Iš serialo Simpsonai  
Tv/Film / Rožinė pantera  
Europe / The Final Countdown  
Rammstein / Du Hast  
Depeche Mode / Enjoy The Silence (Remix)  
Tv/Film / Theme from 'Sex And The City'

### MONOFONINĖS

pcm freestyler  
pcm lifeislife  
pcm myloversgo  
pcm smokeonw  
pcm simpsons  
pcm pinkpant  
pcm finalcou  
pcm duhast  
pcm silen  
pcm sexandtheci

### POLIFONINĖS

pcp freestyler  
pcp lifeislife  
pcp myloversgo  
pcp smokeonw  
pcp simpsons  
pcp pinkpant  
pcp finalcou  
pcp duhast  
pcp silen  
pcp sexandtheci

### POPULIARIOS MELODIJOS

Britney Spears / Do Something  
Schnappi / Schnappi, Das Kleine Krokodil  
Ruslana / Wild Dances  
Gwen Stefani / Rich Girl  
Serega / Cherny Bumer  
Global Deeja's / Sound Of San Francisco  
Jay-Z & Linkin Park / Numb / Encore  
Arash / Boro, Boro  
Gunther / Ding Dong Song

### MONOFONINĖS

pcm dosomethi  
pcm krokodil  
pcm wilddances  
pcm richgirl  
pcm cherny  
pcm thesound  
pcm numbenco  
pcm boroboro  
pcm dingdong

### POLIFONINĖS

pcp dosomethi  
pcp krokodil  
pcp wilddances  
pcp richgirl  
pcp cherny  
pcp thesound  
pcp numbenco  
pcp boroboro  
pcp dingdong

### ATB / Ecstasy

Daniel Bedingfield / Wrap My Words Around  
Tv/Film / Drakonų kovos  
Kylie Minogue / Giving You Up  
Anastacia / Heavy On My Heart

### MONOFONINĖS

pcm ecsta  
pcm wrapmywor  
pcm goku  
pcm givingyou  
pcm heavyonmy

### POLIFONINĖS

pcp ecsta  
pcp wrapmywor  
pcp goku  
pcp givingyou  
pcp heavyonmy

### Dj Bobo / Pirates Of Dance

Shapeshifters / Back To Basics  
Akon / Locked Up  
Green Day / Boulevard Of Broken Dreams

### MONOFONINĖS

pcm piratesof  
pcm backtobas  
pcm lockedup  
pcm bouleva

### POLIFONINĖS

pcp piratesof  
pcp backtobas  
pcp lockedup  
pcp bouleva

Monofoninės melodijos: NOKIA: daugumai naujų modelių. SIEMENS: S45, M50, ME45, C45 SAMSUNG: SGH-T100, SGH-N620, SGH-R210S.

Polifoninės melodijos: NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650. SIEMENS: A55, A60, C55, C60, C62, C65, CF62, M55, MC60, S55, SL55, ST60, SX1. SONY-ERICSSON: P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z200, Z60. SAMSUNG: C100, E100, E400, E700, N620, P100, P400, S100, S200, S300M, S500, T100, T400, T500, V200, X100, X400, X600 SHARP: GX10, GX20

1. Rašyk SMS: pcgame mobilepet  
Nusiųsk draugui: pcgame mobilepet +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1336

kaina: 10 Lt.



siųsk SMS: pcgame airtraffic



siųsk SMS: pcgame xhockey



siųsk SMS: pcgame shadow



siųsk SMS: pcgame robots

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

Nokia: 3200, 3510i, 3595, 3650, 3660, 5100, 6220, 6600, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage, N-GageQD

Motorola V300, V500, V600, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage, N-Gage QD Sharp: GX10, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, M55, MC60, S55, SL55. SonyEricsson P800, P900, Z600

Motorola V3, V80, V220, Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5110, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung E700, E710, E800, X100, X600, Sharp GX10, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, S65, SL65, SX1. SonyEricsson F500, K700, T610, T616, T630, Z600

Spalvoti paveikslukai, JAVA žaidimai ir polifoninės melodijos tinka OMNITEL, BITĖS ir TELE2 (išskyrus „Mažylį“) abonentams, užsisakiusiems WAP paslauga.

jippii@jippii.lt





# SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

**one**  
extremely mobile

## VOKALINIŲ MELODIJŲ TOP

1	Serega: Juodas bumeris	126889665
2	James Brown: I Feel Good	120239665
3	Motociklo garsas: Brum brum <b>NAUJA!</b>	145379665
4	Eric Prydz: Call On Me	127029665
5	Skambutis mylimai merginai	142609665
6	Dainelė: Trjam trjam	145029665
7	Iš k/f "Specnaz": Bobi-Boba	120299665
8	Automobilio signalizacija <b>NAUJA!</b>	145369665
9	Usher: Yeah!	127069665
10	Skambina žmona: Brangusis, pakelk ragelį!	132229665

## ŽAIDIMAI

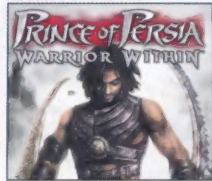
Kodas: 133889665



Nelegalios lenktynės didžiausio pasaulio miestų gatvėse: Tokijuje, Niujorke, Londone....

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250  
**SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 134049665



Dabar kovosi dviem kardais ir rodosi vikrumo stebuklus, kad įveiktum visus priešinius.

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250  
**SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 134109665



Siame tikroviškame žaidime tapsi geriausiu ir garsiausiu pasaulio riedlenininku.

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250  
**SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 78449665



Mažam šuniukui nelengva įveikti savo didelę baimę. Bet kas kitas, jei ne jis apgins savo šeiminius nuo vaiduoklių?

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260

## KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono GPRS paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsisiųskite žaidimą.

## LOGOTIPAI



## SIUNTINUKAS DRAUGUI

- 1 Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus). Perskaityk jos instrukciją.
- 2 Žinutėje po kodo palik tarpą ir įvesk gavėjo telefono numerį (pvz., 7019665 6XXXXXX).

Įsitikink, ar draugo telefonas tinka šiai paslaugai ir, jei reikia - ar įjungtas GPRS.

## ATVIRUKAI



## KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ

1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę S (pvz., 3689665s).

**NOKIA** 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, C55, C60, C65, M55, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, X120, X450, P730

## FONO PAVEIKSLĖLIAI



## KAD GAUTUMĖTE PAVEIKSLĖLĮ

3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono GPRS paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su paveikslėlio kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsisiųskite fono paveikslėlį.

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650. **SAMSUNG** C200, X120, X450, X460, X600, E300, E630, E700, E710, E800, E820, P510. **SIEMENS** A60, A65, C60, C65, M55, M60, S55, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

## KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ

5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima Omnitel, Bitės GSM ir Tele2 klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

Nusiųskite žinutę su vokalinės melodijos kodu į numerį **1318**.

**SAMSUNG** C100, C200, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6230, 6260, 7260.

## ONE.LT MELODIJŲ TOP 25

	MONO	POLY
1 Schnappi, Das Kleine Krokodil	140879665	140879665p
2 Serega: Juodas bumeris	118859665	118859665p
3 Žvaguolis: Faina <b>NAUJA!</b>	151279665	151279665p
4 O-Zone: Dragostea Din Tei	107479665	107479665p
5 ŽAS: Nemyliu	141029665	141029665p
6 Scooter: Suavemente <b>NAUJA!</b>	151169665	151169665p
7 Simpsonai	3679665	3679665p
8 Dragon Ball: Makafushigi Adventure	104379665	104379665p
9 Mortal Combat	88349665	88349665p
10 Iš k/f: "Harris Poteris" <b>NAUJA!</b>	146719665	146719665p
11 Denzel: Pump it up	107449665	107449665p
12 Linkin Park: Somewhere I Belong	46829665	46829665p
13 Dragon Ball: Romantic Ageru Yo	104389665	104389665p
14 Korn: Did My Time	88329665	88329665p
15 Serega: Juodas bumeris (remiksas)	142409665	142409665p
16 Yu-Gi-Oh: You're Not Me	126849665	126849665p
17 Adamsų šeimynėlė	7019665	7019665p
18 Chemical Brothers: Galvanize <b>NAUJA!</b>	146859665	146859665p
19 Iš serialo "Brigada"	34149665	34149665p
20 Sash: Equador	136889665	136889665p
21 Žvaguolis: Itališka dainelė <b>NAUJA!</b>	145009665	145009665p
22 Linkin Park: Numb	65149665	65149665p
23 Green Day: She	142629665	142629665p
24 Bomfunk MC's: Freestyler	3689665	3689665p
25 The Rasmus: In My Life	146819665	146819665p

## KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ

3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su kodu (pvz., 3689665p) siųskite į numerį **1323**.

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650. **SAMSUNG** C100, C200, C110, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** A60, A65, C55, C60, C65, C66, CFX65, M55, M65, M60, S55, S65, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

## KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ

1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.

**SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę S (pvz., 3689665s).

**NOKIA** 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

## KAIP AKTYVUOTI GPRS?



Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatorui: 1566 - Omnitel, 1501 - Bitė GSM, 117 - Tele2. Kad gautumėte **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110 ir D500) arba **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6230, 7260) GPRS nustatymus, nusiųskite 8888 į numerį 1322 (kauna 1,95 Lt). **DEMESIO!** **SAMSUNG** telefonuose turi būti nustatyta: Žinutės - Naujienu žinutė - Gauti - Visada. Baigę GPRS nustatymą išjunkite ir vėl įjunkite telefoną.